Nintendo Switch · eShop · Retro

11/21 · Ausgabe 295 · € 5,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINT E

4 194373 905508 11

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 8,80; Benelux € 6,50
Italien, Spanien € 7,20

TEST & GUIDE

METROID DREAD

So muss Metroid sein: Nintendo-Urgestein Samus findet in ihrem neuen Switch-Abenteuer zu alter Stärke zurück. Bonus: Mit unserem Guide verpasst ihr kein Item!

SWITCH OLED

Die Hardware im Check: Unsere Erfahrungen mit Nintendos neuem Konsolenmodell – braucht ihr es wirklich?

SPECIAL

SPLATOON 3

Neue Mechaniken, neue Arenen, neue Waffen und ein neuer Begleiter – alle Infos im Heft!

VORSCHAU

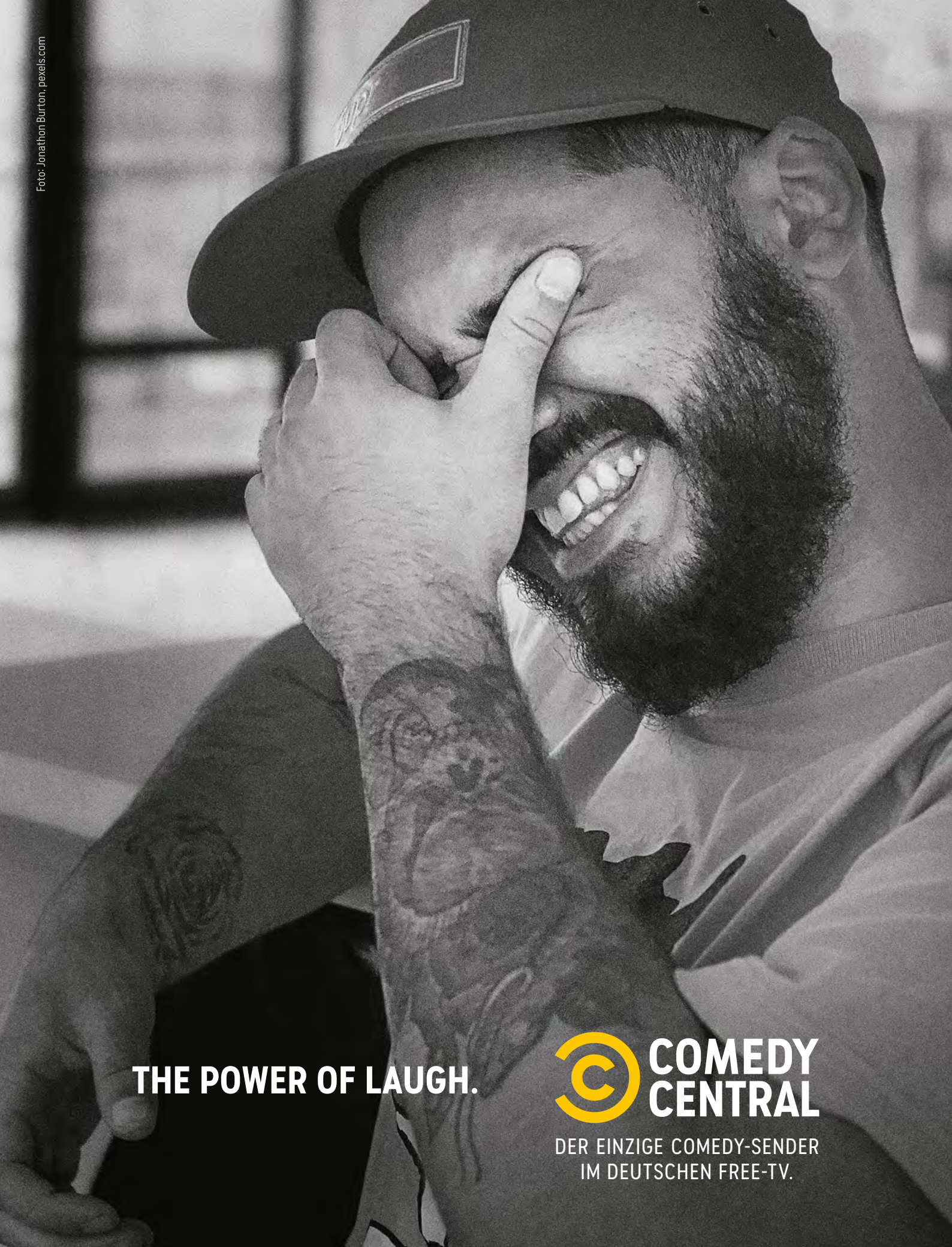


Foto: Jonathon Burton, pexels.com
THE POWER OF LAUGH.
COMEDY CENTRAL
DER EINZIGE COMEDY-SENDER
IM DEUTSCHEN FREE-TV.

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Die N-ZONE platzt aus allen Nähten! Nur im sprichwörtlichen Sinne, wir hoffen selbstverständlich, dass eure Ausgabe nicht wirklich auseinanderfällt. In Sachen Releases, Neuigkeiten und (digitalen) Events waren die letzten Wochen sehr ertragreich, und wie Kenner der Branche wissen, liegt das auch an der Jahreszeit: Langsam bringen Publisher und Hersteller ihre Marken für das Weihnachtsgeschäft in Stellung. Stichwort Weihnachten: Ob bei dem ein oder anderen die nigelnagelneue Switch OLED unter dem Weihnachtsbaum liegen wird? Wir haben uns Nintendos überarbeitete Konsole mit dem verbesserten Display im Hardware-Check im Magazinbereich noch einmal genau angesehen und verraten, was wir vom Gebotenen halten und ob sich der Umstieg lohnt, wenn ihr sowieso schon eine Switch euer Eigen nennt – wovon wir nun einfach mal ausgehen, schließlich haltet ihr ja gerade ein Magazin rund um Nintendo in euren Händen! Gleichzeitig mit der OLED-Konsole kommt Samus' neues Abenteuer Metroid Dread auf den Markt, und das zelebrieren wir ausführlich mit dem großen Test und dem ersten Teil unseres praktischen Guides für die Sammel-Items. Weitere große Nintendo-Namen sind im Heft ebenfalls vertreten, zum Beispiel unsere liebste Knutschkugel Kirby mit ihrem frisch angekündigten Abenteuer, die kunterbunte Ballerei Splatoon 3 und nicht zuletzt eine Hexe, die wir in den letzten Wochen, Monaten, ja, Jahren, schmerzlich vermisst haben: Bayonetta höchstpersönlich!

Bekannte Gesichter trefft ihr im Testabschnitt der neuen N-ZONE ebenfalls: Wario buhlt in Warioware um die Gunst des Partyspielepublikums, der schnellste Igel der Welt düst in Sonic Colours: Ultimate auf die Switch und mit Diablo 2: Resurrected findet sich ein echter Platzhirsch im Gerangel um euer wohlverdientes Geld ein. Raum muss aber auch immer sein für die kleineren Titel, darunter dieses Mal etwa das Schnäppchen Dojoran, die Earthbound- und SNES-Hommage Eastward und Knockout Home Fitness, das eine Alternative zu Ring Fit Adventure sein möchte.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 11/2021

In letzter Minute
Sowohl der Test als auch der Item-Guide zu Metroid Dread, der Check der Switch OLED als auch die Vorschau zu den beiden Pokémon-Remakes haben es nur ziemlich knapp ins Heft geschafft. Dass dies am Ende alles geklappt hat, freut uns natürlich sehr. Und zu verdanken ist das in erster Linie dem Einsatz von Jonas, Lukas und Stefan, die sich mal wieder voll ins Zeug gelegt haben!

Willkommen!
Ab Oktober verstärkt Antonia Dreßler, die ihr eventuell noch aus der N-ZONE kennt, unser Team in der Rolle als Community Managerin! Wir heißen Antonia herzlich willkommen, und falls euer Gedächtnis gerade schwächelt – auf der Team-Seite kommt sie natürlich als neues Team-Mitglied zu Wort.

HEFTINHALT 11/2021

START

Editorial ... 03
Heftinhalt ... 04
Aktuelles ... 06

MAGAZIN

Die Geschichte der interaktiven Filme 12
Switch OLED im Check ... 16

VORSCHAU

Pokémon Strahlender Diamant & Leuchtende Perle ... 20
Kirby and the Forgotten Land ... 24
Bayonetta 3 ... 26
Splatoon 3 ... 28
Oxenfree 2: Lost Signals ... 30

TEST

Das Team ... 32
Metroid Dread ... 34
Warioware: Get it Together! ... 40
King's Bounty 2 ... 44
Eastward ... 48
Diablo 2: Resurrected ... 52
Knockout Home Fitness ... 56
Sonic Colours: Ultimate ... 58
KeyWe ... 60
Dice Legacy ... 62
Dojoran ... 64
Topspiele ... 66

SERVICE

Metroid Dread: Item-Guide – Teil 1 ... 70

RETRO

Ace Attorney: Ein Star-Anwalt wird 20 ... 80
N-ZONE Zeitreise ... 84

COMMUNITY

Interaktiv ... 86
Leserbriefe ... 92

FINALE

Thema des Monats ... 96
Ausblick/Impressum ... 98

52 | TEST | DIABLO 2: RESURRECTED

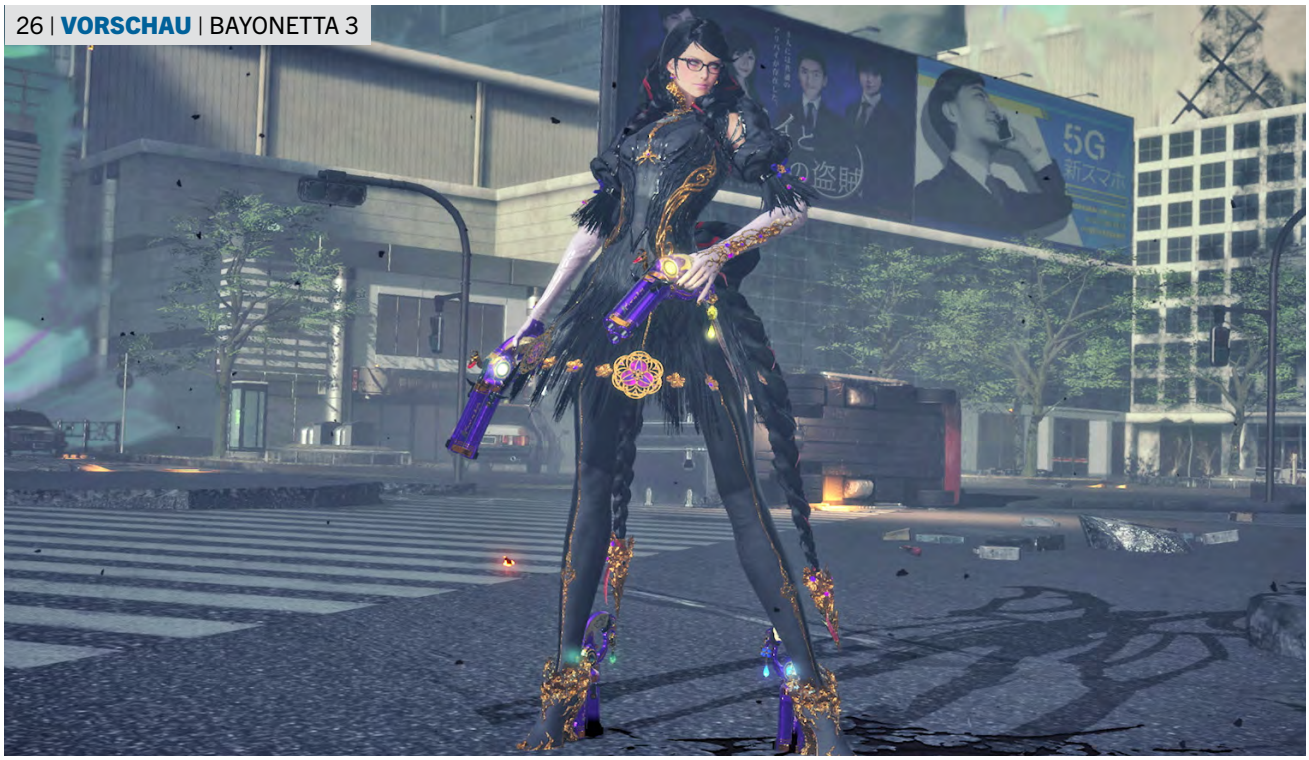
16 | MAGAZIN | SWITCH OLED IM CHECK

48 | TEST | EASTWARD

58 | TEST | SONIC COLOURS: ULTIMATE

20 | VORSCHAU | POKÉMON DIAMANT & PERLE

26 | VORSCHAU | BAYONETTA 3



Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDO SWITCH

NEUES ONLINE-ABO KOMMT MIT N64- UND MEGA-DRIVE-KLASSIKERN

Die Gerüchte haben sich bestätigt: N64-Spiele kommen per Zusatzabo zu Nintendo Switch Online.

Zusätzlich zu ausgewählten N64-Klassikern kündigte Nintendo eine Auswahl an Sega-Mega-Drive-Spielen für die Hybridkonsole Nintendo Switch an. Zugriff erhalten jedoch nur Spieler mit dem neuen Nintendo Switch Online+ Erweiterungspaket-Abo (langes Wort), das Ende Oktober an den Start gehen soll. Neue Controller hat Nintendo in der aktuellen Nintendo Direct-Ausgabe ebenfalls angekündigt. Ein Preis für das Online-Abo inklusive N64- und Mega-Drive-Spielen liegt bislang zwar nicht vor, dass das neue Abo aber teurer ausfällt als die aktuelle Standardmitgliedschaft (mit SNES- und NES-Spielen), ist jedenfalls wahrscheinlich. Das reguläre Switch Online-Abo kostet derzeit 19,99 Euro im Jahr, 7,99 Euro für drei Monate oder 3,99 Euro monatlich. Es gibt eine kostenlose Testphase von sieben Tagen, außerdem steht für Familien oder Freundesgruppen die Möglichkeit offen, ein Familienabo abzuschließen. Das kostet 34,99 Euro im Jahr und verschafft bis zu acht Accounts Zugang zu Nintendo Switch Online und den entsprechenden Features wie Cloud-Saves. Abonnenten des Nintendo Switch Online+ Erweiterungspakets erhalten neben den bekannten Features und den SNES- sowie NES-Klassikern zusätzlich Zugriff auf die neuen, alten N64- und Mega-Drive-Spiele. So lassen sich Retroperlen wie Super Mario 64 oder The Legend of Zelda: Ocarina of Time im klassischen Gewand auf der Nintendo Switch erleben. Einige Titel, darunter zum Beispiel Mario Kart 64, sollen auch den Mehrspielermodus, lokal und online, für bis zu vier Spieler unterstützen, kündigte Nintendo an. Zum Start sollen erstmal neun N64-Spiele verfügbar sein. In Zukunft will Nintendo aber auf jeden Fall das Aufgebot unter anderem um The Legend of Zelda: Majora's Mask, F-Zero X, Banjo-Kazooie, Mario Golf, Kirby 64: The Crystal Shards, Paper Mario und Pokémon Snap erweitern. Sobald die neue Switch Online-Mitgliedschaft im Oktober erhältlich ist, sind auch 14 Spiele aus der Mega-Drive-Ära verfügbar. Mit dabei sind Sonic the Hedgehog 2, Streets of Rage 2, Ecco the Dolphin und Golden Axe. Damit beim Spielen auch echtes Retro-Feeling aufkommt, hat Nintendo außerdem kabellose N64- und Mega Drive-Controller für Switch angekündigt. „Alle Nintendo-Switch-Online-Mitglieder haben die Möglichkeit, den Nintendo-64-Controller und den Sega-Mega-Drive-Controller im My Nintendo Store zu kaufen", schreibt Nintendo. Die Preise liegen bei jeweils 49,99 Euro. Alle weiteren Details zur neuen Mitgliedschaft, darunter auch die exakten Preisinformationen und ein Erscheinungsdatum, will Nintendo „bald" bekanntgeben. Auch nach dem Erscheinen des neuen Abomodells könnt ihr eure reguläre Switch-Online-Mitgliedschaft nutzen. Nintendo will allerdings eine einfache Möglichkeit anbieten, um zur neuen Mitgliedschaftsoption zu wechseln.

David Martin

NINTENDO ERWEITERT FREIZEITPARK
SUPER NINTENDO WORLD
UM DONKEY-KONG-BEREICH

In Nintendos Freizeitpark Super Nintendo World steht bald auch Donkey Kong im Fokus.

Der Freizeitpark Super Nintendo World im japanischen Osaka, welcher von Universal Studios in Zusammenarbeit mit Nintendo betrieben wird, wird erweitert. Hinzu kommt ein neuer Bereich, welcher sich auf das Donkey-Kong-Franchise fokussiert. Innerhalb dieser Donkey-Kong-Zone sollen sich unter anderem eine Achterbahn, interaktive Elemente, sowie thematisch angepasstes Speisen und Merchandise finden lassen. Dabei wächst der Park um geschätzte 70 Prozent an. Im neuen Bereich des Parks sollen Gäste sich fühlen, als wären sie zu Besuch im Dschungel, in welchem Donkey Kong und dessen Freunde leben. Shigeru Miyamoto, Nintendo-Urgestein und Erfinder von Super Mario, The Legend of Zelda, Starfox, Pikmin und mehr, äußerte sich zu dieser Erweiterung wie folgt: „Ich bin sehr glücklich, dass wir die Donkey-Kong-Welt zum Leben erwecken werden. Ich freue mich darauf, in Zusammenarbeit mit dem tollen Team von Universal eine aufregende Erfahrung zu gestalten. Das wird eine Weile dauern, aber dieses einzigartige Areal ist nicht nur für Fans gedacht, sondern für alle Gäste.“ So soll der Freizeitpark also nicht nur Kenner der Donkey-Kong-Reihe, sondern ausnahmslos allen Besuchern ein spaßiges Erlebnis liefern. Die Tore des Donkey-Kong-Parks in den Universal Studios Japan sollen sich laut Plan 2024 öffnen. Ob, und falls ja wann eine solche Erweiterung auch für die anderen Super Nintendo World Parks angedacht ist, die derzeit an mehreren Orten entstehen, wurde noch nicht verraten.

Niklas Poelen & Lukas Schmid

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE
SORA AUS KINGDOM HEARTS IST DER LETZTE DLC-KÄMPFER

Außerdem feiern alle Hauptteile der Kingdom-Hearts-Reihe ihr Switch-Debüt – aber nur per Cloud.

Im Rahmen der letzten Übertragung zu Super Smash Bros. Ultimate hat Masahiro Sakurai den letzten DLC-Kämpfer für das Kampfspiel von Nintendo vorgestellt. Es handelt sich um Sora, den Protagonisten der Kingdom-Hearts-Reihe. Jahrelang wünschten sich Fans, dass der Schlüsselschwertträger seinen Auftritt in Super Smash Bros. Ultimate bekommt. Sora wird ab dem 19. Oktober einzeln oder als Teil des Fighters Pass 2 zur Verfügung stehen. Neben dem Kämpfer dürfen sich Käufer des DLCs über zusätzliche Kampforte freuen, die ebenfalls aus dem Kingdom-Hearts-Universum stammen. Musik aus den Rollenspielen und weitere Outfits für Sora sind ebenfalls enthalten. Außerdem werden sowohl die englische als auch die japanische Stimme von Sora zur Wahl stehen. Zusätzlich zur Enthüllung von Sora haben die Macher auch neue Kostüme für die Mii-Kämpfer vorgestellt. Dabei handelte es sich um einen Oktoling und Katze Judd aus Splatoon sowie um den Doom Slayer aus der beliebten Shooter-Reihe. Mit dem Release der neuen Inhalte ist die Entwicklung von Super Smash Bros. abgeschlossen. Überraschend wurden zum Ende der Übertragung Cloud-Versionen aller Kingdom-Hearts-Spiele für Nintendo Switch angekündigt. Weitere Details dazu wird es in einem kommenden Anniversary-Event geben.

Dominik Zwingmann

SUPER MARIO: DER FILM

ERSTE SPRECHER ENTHÜLLT, CHRIS PRATT IST MARIO

Nintendo enthüllte den Starttermin und Cast des Animationsfilms zu Super Mario.

Fans staunten in der letzten Nintendo Direct nicht schlecht, als plötzlich Mario-Schöpfer Shigeru Miyamoto vor der Kamera stand. Er nutzte die Gelegenheit, um weitere Details über den kommenden Film zu Super Mario zu verraten. Gemeinsam mit Illumination, dem Animationsstudio hinter den Minions, wird seit 2017 am Projekt gearbeitet. Nun soll der Film in den USA am 21. Dezember 2022 ins Kino kommen. Den Termin für Europa möchte Nintendo in Kürze bekannt geben. Shigeru Miyamoto – der selbst als Produzent an Super Mario beteiligt ist – stellte außerdem die ersten Sprecher vor, die den animierten Figuren aus dem Nintendo-Universum ihre Stimme verleihen werden.

In der Hauptrolle von Mario dürfen sich Fans im US-Original demnach auf Chris Pratt freuen, derzeit vor allem für seine Auftritte in Guardians of the Galaxy und Jurassic World bekannt. Die kürzlich für ihre Rolle bei Das Damengambit bei den Emmys nominierte Anya Taylor-Joy werden wir als Prinzessin Peach zu hören bekommen. Luigi wird von Charlie Day (It's Always Sunny in Philadelphia) gesprochen. Ein weiteres Highlight ist die Besetzung von Bowser. Hier hat sich Nintendo für Musiker und Schauspieler Jack Black entschieden. Seth Rogen ist als Donkey Kong im Film zu hören. Comedian Keegan-Michael Key wird Toad seine Stimme verleihen. Charles Martinet, der sonst als Sprecher für Mario und viele weitere Figuren zum Einsatz kommt, wird einen überraschenden Cameo-Auftritt erhalten. Weitere Cast-Mitglieder: Kevin Michael Richardson als Kamek, Fred Armisen als Cranky Kong und Sebastian Maniscalco als Spike. Material aus dem Film wurde während der Nintendo Direct jedoch leider nicht gezeigt.

Dominik Zwingmann

SUPER MARIO 64

LEGO KÜNDIGT FRAGEZEICHENBLOCK-SET AN

Der ikonische Fragezeichen-Block enthält vier Mikrowelten aus dem Spiel als Lego-Dioramen.

Die Partnerschaft zwischen Nintendo und Lego wird mit einem weiteren Set fortgeführt. Seit dem 01. Oktober 2021 steht der berühmte Fragezeichenblock zur Verfügung. Der Würfel hat allerdings auch ein Innenleben und kann ausgeklappt werden, wodurch vier kleine Mikrowelten aus Super Mario 64 aus dem Jahre 1996 zum Vorschein kommen. Dabei handelt es sich um den Pilz-Palast, Bob-ombs Bombenberg, die Lava-Lagune sowie Bibberberg-Bob. Zudem dürfen sich Nintendo-Fans auf zehn Mikrofiguren verschiedener Charaktere freuen. Die Helden werden dabei in Form von Steinchen repräsentiert – allzu detailliert sind Mario, Yoshi oder Prinzessin Peach aber nicht. Insgesamt 2064 Teile werden sich in der Verpackung befinden – der Fragezeichenblock hat eine Größe von 18 x 18 x 18 cm. Zum Start wird das Set für 169,99 Euro im Lego-Onlineshop oder in den Filialen zur Verfügung stehen.

Dominik Zwingmann

N-ZONE-STECKBRIEF #74

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Pauline

ERSTER AUFTRITT:
Donkey Kong (1981)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Super Mario Odyssey (2017)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Früher eher als Jungfrau in Nöten angesehen, wurde sie in Mario Odyssey zur Bügermeisterin von New Donk City und Sängerin der Band The Super Mario Players.

KURZBIOGRAFIE:
Pauline, ursprünglich einfach nur als „Lady" bekannt, hatte ihren ersten Auftritt im 1981 erschienenen Arcade-Spiel Donkey Kong. Noch bevor es Prinzessin Peach überhaupt gab, erschuf Shigeru Miyamoto die Figur als Marios erste Romanze. Erst Jahre später kam Pauline im Spiel Mario vs. Donkey 2: Marsch der Mini-Marios zurück auf die Bildfläche. Ihren letzten Auftritt hatte die Schönheit im 2017 veröffentlichten Super Mario Odyssey. Als Bürgermeisterin von New Donk City sang sie dort den Titelsong des Abenteuers.

TRIVIA:
Pauline schaffte es als erster weiblicher Videospiel-Charakter mit Sprechrolle im Jahr 1981 auf das NES. Ihr Debüt als spielbare Figur feierte sie allerdings erst 38 Jahre später in Mario Tennis Aces. Neben ihren Auftritten in diversen Mario- oder Donkey-Kong-Spielen nahm Pauline unter anderem eine Rolle in Super Smash Bros. Ultimate, der Game & Watch Collection und Warioware Gold ein. Hoffentlich wird Peach nach diesen Fakten nicht eifersüchtig auf Marios erste, echte Liebe!

CHINA VERBIETET

„UNMÄNNLICHE“ INHALTE IN VIDEOSPIELEN

Die staatliche Nachrichtenagentur Chinas meldete, dass zukünftig sämtliche „unmännlichen“ Inhalte aus Videospielen entfernt werden sollen.

China hat schon lange eine recht seltsame Beziehung zu Videospielen. In chinesischen Medien dürfen etwa keine Knochen, Blut oder ähnliches gezeigt werden. Außerdem schränkte die chinesische Regierung bereits 2019 die Spielzeit von Jugendlichen stark ein. Das alles geschah angeblich, um die junge Generation vor einer potenziellen Sucht zu bewahren. Das ist aber noch nicht alles: Fernsehsender wurden angewiesen, sich gegen „abnormale Ästhetik“ wie etwa die Darstellung „verweichlichter“ Männer zu wehren und stattdessen männlichere Darstellungen ins Programm zu nehmen. Letztlich wurden nun auch Videospielhersteller dazu aufgefordert „unmännliche“ Inhalte zu entfernen. Zusätzlich sollen „obszöne und gewalttätige Inhalte sowie solche, die ungesunde Tendenzen wie Geldanbetung und Verweiblichung fördern“ gänzlich entfernt werden. Verstöße sollen bestraft werden. Hinter diesen Anordnungen steht die ältere konservative Generation der Staatsführung, die sich an der „androgynen Ästhetik der modernen Jugend- und Popkultur stört“, schreibt das Nachrichtenportal N-TV mit Bezug auf Experten. Was genau denn als „unmännlich“ zu verstehen ist, wird allerdings nicht klar definiert. Laut Professor Geng Song der Universität Hongkong herrsche in Teilen der chinesischen Gesellschaft die Vorstellung, dass „feminine Männer körperlich schwach und emotional instabil sind“, und diese „das Land nicht verteidigen“ können. Ob weitere Einschränkungen von der Regierung folgen, wie die Spielehersteller reagieren und in welcher Form sich die Zensur auswirkt, dürfte die Zukunft zeigen.

Daniel Link

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

SWITCH-VERSION DES RPG-KLASSIKERS ANGEKÜNDIGT

KotOR erscheint in Kürze auch für die Nintendo Switch. Die Portierung entsteht derzeit, genau wie das PS5- und PC-Remake, bei Aspyr Media.

Bei der jüngsten Ausgabe Nintendo Direct gab es so manche Überraschung. Neben der Vorstellung eines neuen Abonnements für Nintendo Switch Online kam es zu einem Auftritt des RPG-Klassikers Star Wars: Knights of the Old Republic. Das Rollenspiel erscheint in Kürze für Nintendo Switch. Die Portierung basiert auf dem 18 Jahre alten Original und entsteht derzeit beim Entwicklerstudio Aspyr Media. Es handelt sich dabei um dasselbe Team, welches auch am Remake von KotOR für die PS5 arbeitet. Im Fokus der Story steht der Konflikt zwischen Jedi und Sith. Die Ereignisse sind aber circa 4.000 Jahre vor dem Aufstieg des Galaktischen Imperiums angesiedelt, das im ersten Star-Wars-Film eine große Rolle spielte. Inhaltlich soll die Switch-Portierung mit dem Original identisch sein. Ob und welche technischen Anpassungen es geben wird, ist bisher allerdings nicht genauer bekannt. Denkbar wäre, dass Aspyr Media unter anderem einige Änderungen hinsichtlich der Steuerung vornimmt, um sie für den Handheld-Modus der Nintendo Switch zu optimieren. Auch bezüglich der Darstellung (Interface, Menüführung) könnte es einige kleinere Anpassungen geben. Der Release von Star Wars: Knights of the Old Republic für die Nintendo Switch ist für den 11. November 2021 geplant. Der Verkaufspreis soll 12,49 Euro betragen.

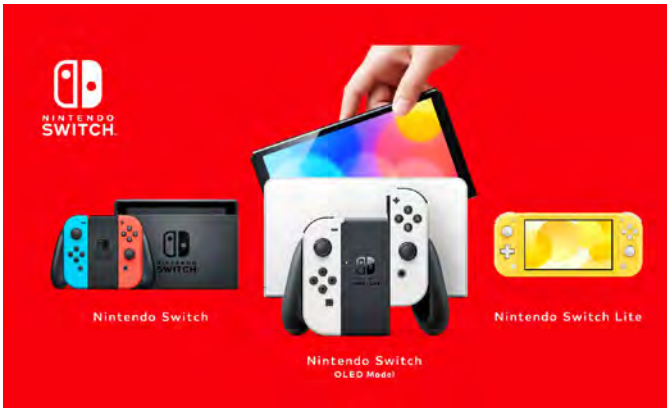
André Linken

NINTENDO SWITCH
PREISSENKUNG IN EUROPA

Bei allen großen Händlern ist die LCD-Version der Konsole nun für 299 Euro zu haben.

Gerüchte um eine Preissenkung der Nintendo Switch geistern schon seit einer ganzen Weile durch das Netz. Zunächst hat der offizielle Nintendo Store den Preis der Hybrid-Konsole tatsächlich auf 299,99 Euro gesenkt, mittlerweile haben alle namenhaften Händler ihre Preise angepasst. Die anderen Modelle der Switch, zum Beispiel die Lite-Ausgabe, sind davon nicht betroffen. Kurz darauf hat Nintendo die Preissenkung der Nintendo Switch offiziell bestätigt. In einer Stellungnahme gegenüber Eurogamer erklärte ein Nintendo-Sprecher, dass die Preissenkung aufgrund von derzeitigen Wechselkursen und der Veröffentlichung der Nintendo Switch OLED vorgenommen wurde: „Nintendo of Europe ändert den europäischen Handelspreis der Nintendo-Switch-Konsole bei Einzelhändlern. Mehr als viereinhalb Jahre nach der ersten Veröffentlichung weist die Nintendo Switch in Europa weiterhin starke Verkaufszahlen auf. Aufgrund von verschiedenen Faktoren, einschließlich der Wechselkurse in Europa und der bevorstehenden Einführung des OLED-Modells, haben wir entschieden, dass jetzt der richtige Zeitpunkt ist, den europäischen Handelspreis der Nintendo Switch zu ändern.“

Maik Koch



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte! Diesmal: Metroid-Special!

1520: Liest man die englische Story-Zusammenfassung im Original-NES-Metroid, nachdem man am Titelbildschirm ein wenig gewartet hat, so dürfte einem neben der etwas holprigen Übersetzung ein Fehler auffallen: Der Planet Zebes wird hier fälschlicherweise „Zebeth“ genannt.

1521: Super Metroid sollte ursprünglich einen Untertitel besitzen, welcher schlicht „The Return of the Mother Brain“ lautete.

1522: Die ikonische Morph-Ball-Fähigkeit der Weltraumamazone Samus Aran wurde im dritten Teil der Reihe, Super Metroid, fälschlicherweise als „Morphing Ball“ bezeichnet.

1523: Die Metroid Prime Trilogy für Wii besitzt ein schickes schwarzes Cover-Motiv mit einer stylischen Samus Aran und einem schimmerndem Schriftzug.

1524: Yoshio Sakamoto, Entwickler bei der Metroid-Serie, kannte das Muttermal von Samus Aran unter ihrem Mund schon vor Metroid Other M, in welchem es der Spieler zum ersten Mal sehen konnte. Seiner Aussage nach wollte er das Muttermal schon dem Samus-Modell der Prime-Spiele verleihen.

1525: Der Codename des 3DS-Titels Metroid: Samus Returns lautete „Matadora“.

1526: Metroid Prime Hunters glänzt nicht nur durch seinen für die Reihe ungewöhnlichen Fokus auf Multiplayer-Gefechte sondern auch mit seinem Spielecover. Dieses glitzert und schimmert auf galaktische Art und Weise.

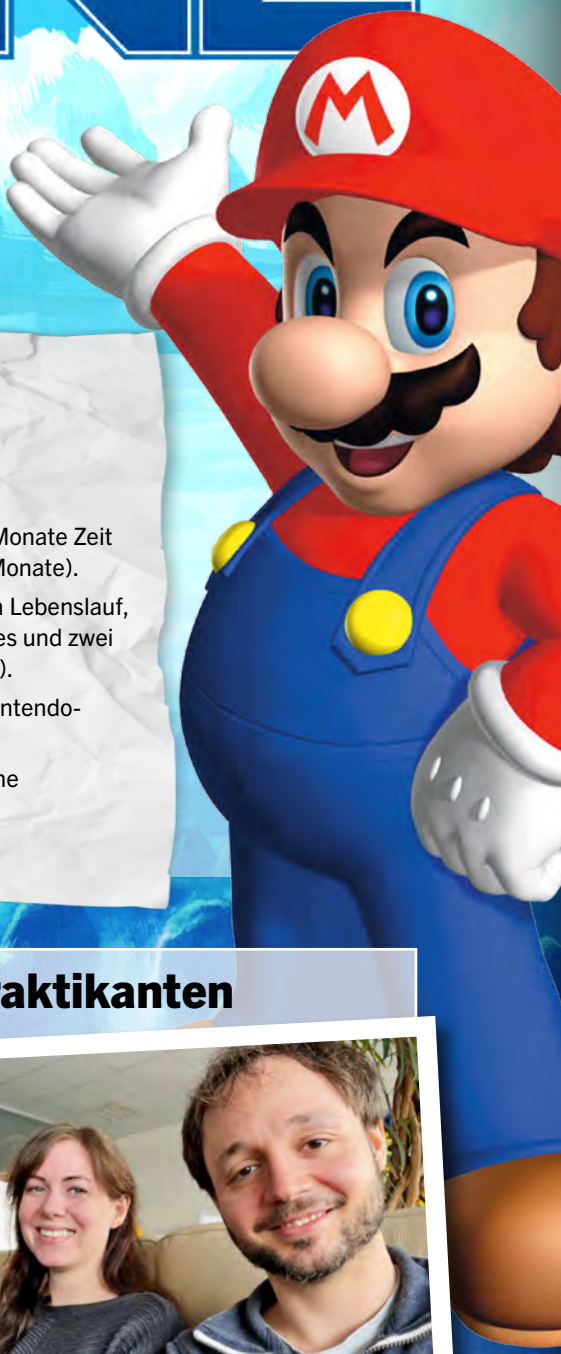
1527: Samus Aran stellt eine ikonische Figur dar, schließlich war sie die erste weibliche Protagonistin in einem Videospiel (abgesehen von Mrs. Pac-Man). Die Besonderheit war, dass man als Spieler erst am Ende darüber aufgeklärt wurde. Die wahre Identität der Kopfgeldjägerin war so geheim, dass nicht einmal die Nintendo-Mitarbeiter Bescheid wussten, welche für die Spieleanleitungen des NES-Klassikers zuständig waren: Hier wird Samus stets als Mann bezeichnet!

1528: Admiral Castor Dane aus Metroid Prime 3: Corruption sollte ursprünglich eine Augenklappe tragen, ein künstliches Bein besitzen und eine Art Lichtschwert als Waffe nutzen – fast wie ein futuristischer Pirat. Dies verraten Konzeptzeichnungen des Charakters.

1529: Samus Aran und ihre Zero-Suit-Samus-Version sind spielbare Charaktere im Mario-Spiel Super Mario Maker. Das macht Samus also, wenn sie mal keine Metroids jagt!

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2021 und 2022 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Stefan, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

Bild: Netflix

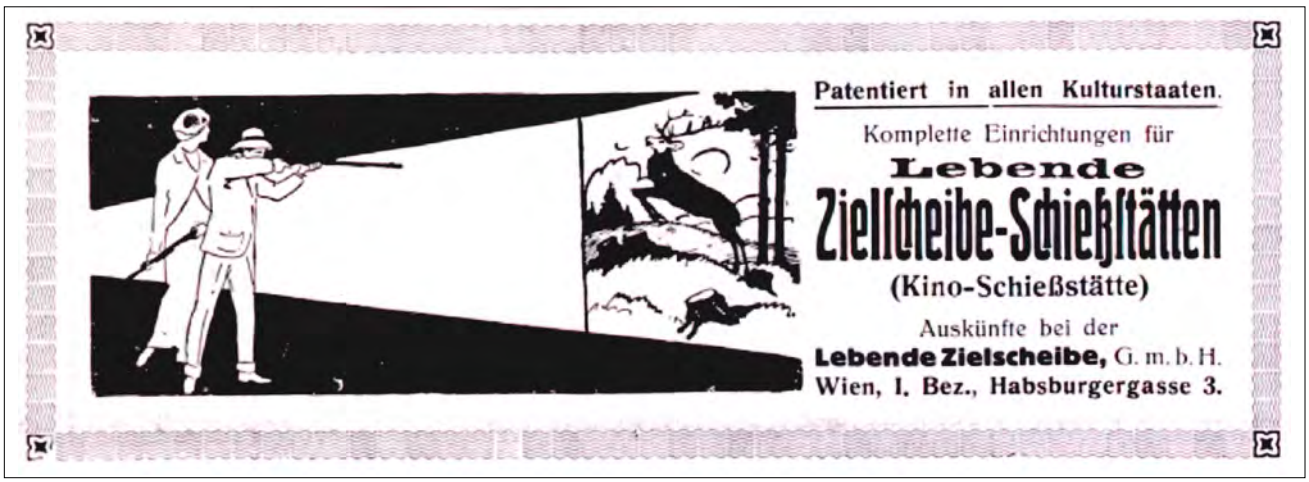
DIE GESCHICHTE INTERAKTIVER FILME

Interaktive Filme sind nicht nur auf den Vormarsch, sondern tragen entscheidend zur Entwicklung von Videospielen bei. Warum das so ist, liegt in ihrer Geschichte begraben, die wir für euch ausgebuddelt haben.

Kellogg's Frosties oder Sugar Puffs zum Frühstück ist die erste Wahl, die wir in Bandersnatch fällen müssen, einem interaktiven Film auf Netflix, der uns dazu auffordert, Entscheidungen für den Protagonisten zu treffen und das Ende der Handlung zu bestimmen. Für die Fernsehindustrie war es das auch schon an Interaktivität, die ein Film bieten darf, bevor es sich dabei um ein Computerspiel handelt. Die wahren Kenner wissen natürlich, dass die Grenzen fließend sind und Bandersnatch eine (k)alte Suppe nur aufwärmt und keinesfalls das Rad neu erfindet. Über die Anfänge von interaktiven Filmen und ab wann man überhaupt von so einem Format reden kann, klären wir euch nun auf! Zunächst einmal lohnt es sich, die Frage nach der Definition zu stellen: Ab wann ist ein Film interaktiv und ab wann ist ein Computerspiel nur noch bewegtes Bild? Prinzipiell ist eine Interaktion immer beidseitig. Wenn uns ein Film also auffordert, an einer bestimmten Stelle etwas zu tun, dies aber keinen Einfluss auf das Geschehen hat, dann schauen wir entweder eine Kinderserie à la Dora oder trinken gerade ein Trinkspiel. Weiterhin muss ein interaktiver Film aus vorgefertigten Szenen bestehen und darf nicht etwa algorithmenbestimmt sein. Sobald nicht immer die gleiche Handlung auf die gleiche Entscheidung folgt, reden wir von einem Computerspiel.

Es war einmal vor langer Zeit

Laut dieser Definition ist man sich in der Medienarchäologie (ja, das ist eine echte Wissenschaft) einig, dass die ersten interaktiven Filme Anfang des 20. Jahrhunderts entstanden sind, genauer gesagt um das Jahr 1913, als die ersten Werbeanzeigen aufkamen, die lebendige Schießbuden anpriesen. In diesen durften die Schützen auf eine Wand feuern, auf welcher ein Film



Sowohl in Europa als auch den USA fanden sich zu Beginn des 20. Jahrhunderts lebendige Schießstände: die ersten interaktiven Filme. (Quelle: Kinematographische Rundschau Juli 1914)

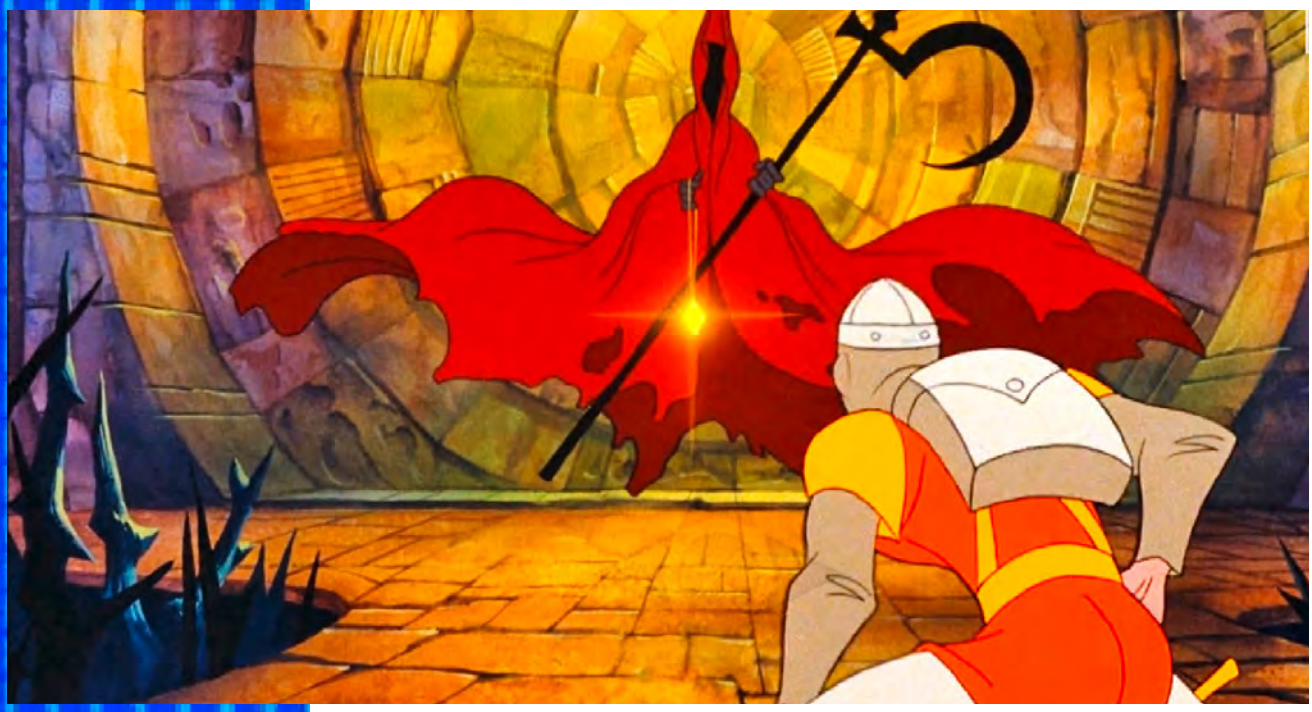
spielte, der sowohl Autos, Flugzeuge, afrikanisches Großwild oder Verbrecher abbilden konnte. Sobald ein Schuss fiel, stoppte der Film und der Schütze konnte schauen, ob er getroffen hat. Nach dieser ersten filmischen Interaktivität sollte es noch bis in die Sechzigerjahre dauern, bis der erste Vorläufer zu Titeln wie Bandersnatch auf die Leinwand kam. Während der Vorstellung von Kinoautomat erschien zu mehreren Zeitpunkten ein Moderator auf der Bühne. Dieser ließ das Publikum per Abstimmung über das Fortschreiten der Handlung bestimmen, woraufhin die Regie das entsprechende Band einlegte. Mit neuen Technologien entstanden auch neue Möglichkeiten für den interaktiven Film. Und so brachte Nintendo 1975 ihr erstes Arcadespiel heraus, was zwar weder interaktiv noch ein wirkliches Videospiel war, aber die Grundlage für zukünftige Entwicklungen schaffte. EVR Race war nichts weiter als eine Pferderennenwettensimulation, bei welcher nach dem Gebot der Spieler (soweit zur Interaktivität) ein zufällig gewähltes Video ablief, in welchem ein Pferd das Rennen gewann. Einzig revolutionär war die Grafik, mit welcher die farblosen Pixel der sonstigen Videospiele jener Zeit nicht mithalten konnten. Zu gewinnen gab es übrigens nichts außer der Genugtuung, richtig geraten zu haben. Ob es sich dafür lohnt, Geld in das Gerät zu schmeißen, lässt sich heute allerdings nicht mehr am Original testen, da es kein Gerät bis ins Jahr 2021 geschafft hat. Doch nach dem Vorbild der Videounterlegung sollte unter dem Einsatz der Laserdisc acht Jahre später im Jahre 1983 mit Astron Belt Geschichte geschrieben werden.

Die Zukunft ist Laserdisc

Bestehend aus einem cineastischen Hintergrund und einem computeranimierten Vordergrund stellt Astron Belt eine erste Verschmelzung von Videospiel- und Filmtechnik dar. Der Spieler steuert im Vordergrund ein Raumschiff, welches durch das All und die Atmosphäre eines Planeten fliegt, während es sich gegen Feinde zur Wehr setzt. Diese sind ausschließlich über den Hintergrund dargestellt, der sich zudem aus Filmschnipseln von Serien und Filmen zusammensetzt (unter anderem Star Trek 2: Der Zorn des Khan). Treffen wir einen Gegner, explodiert förmlich der ganze Bildschirm in Micheal-Bay'scher Manier und eine neue Szene wird gezeigt. Die Mischung aus Videospiel-Gameplay und Filmsequenzen kumulierte in dem Titel Mad Dog McCree, einem klassischen Westernabenteuer. Hier lief ein einfacher Film

EVR Race ist eigentlich nur ein Glücksspiel, aber die Technologie hinter Nintendos erstem Videospiel war zukunftsweisend. (Quelle: Nintendo)

In Her Story entscheiden wir, in welcher Reihenfolge wir die Filmausschnitte schauen, müssen uns aber zunächst clever durch die Datenbank suchen.

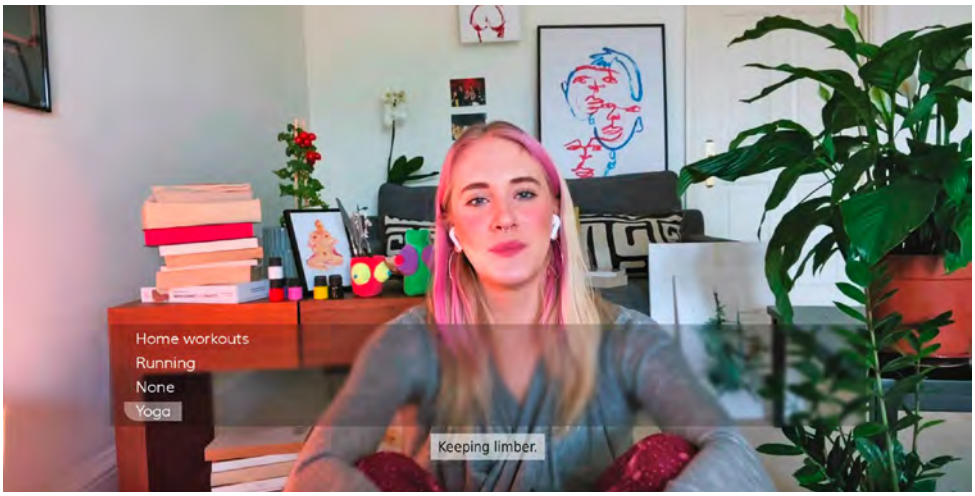


Dragon's Lair sieht aus wie ein Film, verlangt aber von uns, im passenden Moment den richtigen Knopf zu drücken, wenn wir jemals das Ende der Geschichte sehen wollen. (Quelle: Cinematronics)

ab, auf dem der Spieler Banditen erschießen muss. Damals gab es im Übrigen auch noch kreative Eingabegeräte: Während die Home-Version von McCree den Controller unterstützt, hat man in der Arcade-Halle noch mit einer Lichtpistole schießen dürfen. Im Gegensatz zu den Schießbuden der 1910er-Jahre ein nicht leicht zu erkennender aber schon großer Fortschritt. Neben Spielen, in denen nur der Hintergrund aufgenommen und der Vordergrund animiert war, entwickelten sich auch Laserdisc-Titel, die mehr auf der Seite des Films existieren. Dragon's Lair mutet wie ein Cartoon an, der neben fünf Knöpfen auf dem Arcade-Automaten keine spielerische Oberfläche oder Hilfestellung bietet. Stattdessen läuft ein Film ab und wir müssen im richtigen Moment die richtige Eingabetaste drücken, um den Film auf die gewünschte Weise fortzusetzen. Scheitern wir, bestraft uns der Titel mit einer Todesszene. Erst weitere Filme in diesem Quick-Time-Event-Modus mussten auf dem Markt erscheinen, bis einige Entwickler so gnädig waren, kurz einzublenden, in welche Richtung man denn wann zu drücken hat. Sicherlich sind es Titel wie Dragon's Lair und Space Ace, die den Spielen der Achtzigerjahre den Ruf geben, unheimlich schwer zu sein.

Greenscreen for the Win

Während in den Achtzigerjahren etliche solcher Realtime-Gameplay- und Quick-Time-Event-Titel auf den Markt kamen, machte das Genre seinen nächsten Entwicklungssprung erst ein paar Jahre später. Mit Mean Streets aus dem Jahre 1989 erschien das erste Tex-Murphy-Abenteuer – ein Detektiv-Noir-Abenteuer, das für seinen ironischen Humor bekannt ist. Tatsächlich werden diese Titel zu den interaktiven



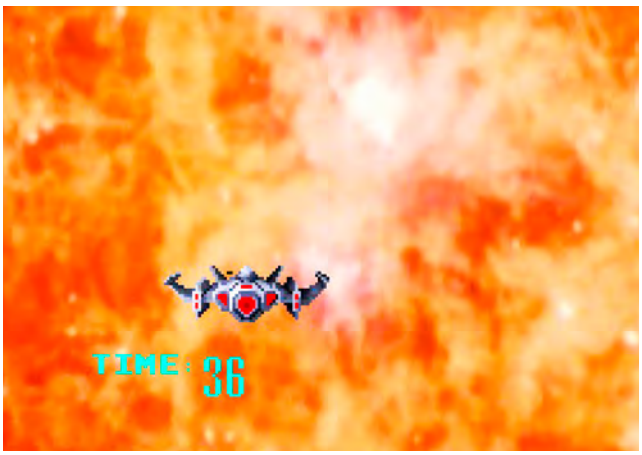
In Five Dates agiert man nicht nur mit den Protagonisten direkt, sondern hat auch die Chance, selbst zu entscheiden, wen man wiedersehen will.

Filmen gezählt, weil sie Filmaufnahmen von Schauspielern beinhalten. Das Gameplay besteht zwar größtenteils aus dem Befragen der Rollen, also dem Betrachten der Aufnahmen, theoretisch unterscheiden sich die großen Full-Motion-Video-Titel der Neunzigerjahre allerdings nicht von jedem anderen Point-and-Klick- oder Detektiv-Spiel. Zudem zeichnen sich die Tex-Murphy-Abenteuer durch eine (für damalige Verhältnisse) detailreiche Welt aus, die komplett 3D gerendert war und mehr an die Level von Doom als an einen realistischen Filmhintergrund erinnert hat. Wie schon im vorherigen Jahrzehnt macht die grafische Darstellung den Unterschied und durch die Vermarktung als interaktiver Film konnten mit entsprechenden Titeln andere Zielgruppen angesprochen werden als bei den meisten Videospielen. Titel mit Erwachseneninhalten wie Phantasmagoria wurden trotz mittelmäßiger Kritiken Kassenschlager, weil ein Filme sich besser verkauften als Spiele. Zudem lässt sich kaum bezweifeln, dass die dramaturgische Leistung von echten Schauspielern die der animierten Charaktere weit übertraf.

Kein aussterbender Trend

Mit dem neuen Jahrtausend stellte sich ein neuer Trend bei interaktiven Filmen ein, der das Genre in die Videospielecke verbannt und von den Mainstream-Medien kaum noch wahrgenommen wird. Mit dem zweiten Titel von Quantic Dream – Fahrenheit – legt das Studio den Grundstein für seine Zukunft als Entwickler von interaktiven Filmen. Titel wie Heavy Rain nutzen nicht nur Motion Capturing, um ihre Videospielcharaktere echt aussehen zu lassen, sondern folgen einer festen Geschichte, die sich immer gleich entwickelt, wenn sich der Protagonist gleich entscheidet. Diese sehr klassische Art von interaktivem Film gehört schlussendlich in die gleiche Kiste wie Bandersnatch. Und auch interaktive Quick-Time-Event-Filme gehören nicht der Vergangenheit an, wie Spieel vom Telltale-Studio beweisen. Die Frage, ob es sich bei Telltale nicht um ein Interaktivfilmstudio handelt, ist genauso berechtigt wie die Frage, ob auch jeder Walking-Simulator ein interaktiver Film ist. Neben den altgedienten Arten von interaktivem Film gibt es aber auch immer wieder spannende Ausreißer, die sich keiner genannten Kategorie zuordnen lassen. In Her Story muss der Spieler sich einen Tathergang erschließen, indem er kurze Ausschnitte aus einer Befragung sieht. Durch die gezielte Eingabe von Suchbegriffen, die sich erst beim Begutachten von Interviews herauskristallisieren, werden neue Videos freigeschaltet und das Rätsel letztlich gelöst. Ähnlich macht es der infektiöse Wahnsinn von Doktor Decker, der sich gleichzeitig noch am Text-Adventure orientiert, während er uns auf die Suche nach der Wahrheit schickt. Ebenfalls in diese Nische gehört wohl Five Dates – und das, obwohl es komplett anders geartet ist. Diese Art Datingsimulation lässt uns die Wahl, wie wir auf unser Gegenüber reagieren und wen wir wiedersehen wollen. Dabei steckt hinter jeder Person eine Geschichte, die man nur erfährt, wenn man sich auf sie einlässt. Wo Her Story ein Thriller ist, ist Five Dates eine romantische Komödie, bietet aber eine ebenso gute interaktive Schnittstelle, die über die bekannten Möglichkeiten hinausgeht. Ob der interaktive Film nun zur TV-Industrie oder zu den Videospielen gehört, lässt sich nicht abschließend beantworten. Stattdessen stellt das Genre ein Bindeglied dar, das sich jeglicher Abgrenzung entzieht. Gleichzeitig darf es sich das älteste Videospiel-Genre der Welt schimpfen. Die zeitliche Entwicklung zeigt zudem, dass es immer wieder die Einschläge aus der Filmindustrie waren, die das Medium Videospiel vorangebracht haben. Ob durch den Einsatz von Laserdisc, oder Full-Motion-Videos: Durch die Innovationen des Films wurden Videospiele zum Teil erst marktfähig. Es ist gut zu wissen, dass auch heute noch immer neue Formate auf den Markt kommen und weiterhin mit Neuerung begeistern und bewegen.

Antonia Dressler



Astron Belt ist wahrlich ein explosives Abenteuer, denn immer, wenn wir ein gegnerisches Raumschiff treffen und abschießen, bestaunen wir eine bildschirmfüllende Feuersbrunst. (Quelle: Midway / Sega)

Die alten Tex-Murphy-Abenteuer bestechen dadurch, dass unser Lieblingsdetekttiv mittels Greenscreen-Technik in das Spiel eingearbeitet wurde. (Quelle: Access Software)

SWITCH OLED-MODELL IM TEST

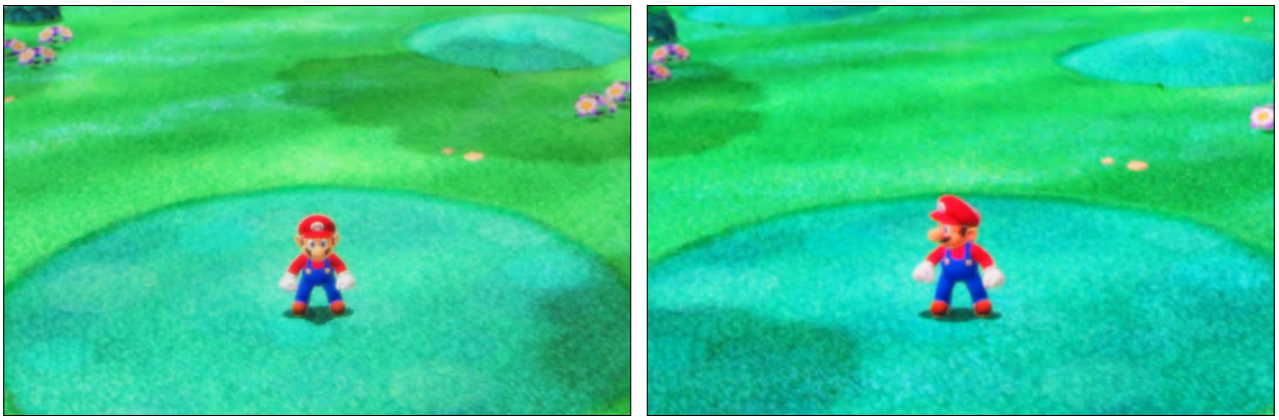
LOHNT SICH DIE PREMIUM-OPTION FÜR HANDHELD-SPIELER?

Wir haben das neue Modell der Konsole einem Praxistest unterzogen, verraten euch, ob der OLED-Bildschirm eine gute Figur macht und für wen sich das Upgrade lohnt!

Vor ein paar Monaten waren wir bei Nintendo in Frankfurt zu Besuch, um uns das OLED-Modell der Switch schon einmal vorab anzusehen, und waren durchaus überzeugt vom neuen Bildschirm. Entsprechend schwer fiel es uns, danach wieder zum blassen LCD-Modell mit seinen vergleichsweise gigantischen Bildschirmrändern zurückzukehren. Doch die Ära der dicken Balken hat nun ein Ende: Die Switch OLED ist endlich bei uns eingetroffen und wir haben sie ein paar Tage lang auf Herz und Nieren geprüft!

Überfällige Frischzellenkur

Die etwas größere Bildschirmdiagonale des neuen Modells fällt sofort nach dem Einschalten auf. Und zwar positiv! Bei nahezu identischen Gehäusemaßen – das OLED-Modell ist lediglich 3 mm breiter – hat sich der Bildschirm von 6,2 Zoll (15,75 cm) auf 7 Zoll (17,78 cm) vergrößert. Dementsprechend sind die Bildschirmränder sichtbar dünner geworden. Ein vollständig randloses Display hat Nintendo zwar nicht aus dem Hut gezaubert, aber der Bildschirm wirkt definitiv größer, das Design insgesamt zeitgemäßer und ansehnlicher.



Wer in dieser Szene auf Marios Hautton achtet, sieht die viel gesättigteren Farben des OLED-Bildschirms (rechts). Die Farbintensität lässt sich aber regulieren.

Das verbaute Display-Material ist jetzt schwarz und nicht mehr dunkelgrau. Wer nun fürchtet, die Optik könnte wegen der gleichgebliebenen Auflösung unscharf werden, sei unbesorgt: Das Display ist immer noch klein genug für 720p, einen störenden Unterschied konnten wir abseits marginal unschärferer Schrift nicht ausmachen. Was hingegen direkt ins Auge sticht, sind die Vorteile durch die OLED-Technologie des Bildschirms. In der Praxis sorgt ein OLED-Display wegen einzeln beleuchtbarer Pixel vor allem für sattere Farben, ein besseres Kontrastverhältnis und tiefere Schwarztöne – so auch auf dem neuen Switch-Modell.

Im Direktvergleich fallen die knalligeren Farben und die stärkeren Kontraste der OLED-Switch besonders positiv auf!

So schöne Farben

Um all das auszutesten, haben wir uns Spiele geschnappt, bei denen der OLED-Screen unserer Meinung nach besonders gut zur Geltung kommt. Wir sind durch ein paar Levels in Super Mario 3D World und den Einstieg von Gris gehüpft, haben das Asyl in Dark Souls erkundet und im superbunten Daemon X Machina ein paar Roboter abgeschossen. Bei allen getesteten Spielen ist die Farbsättigung um einiges ausgeprägter als auf dem LCD. Im direkten Vergleich wirken die Farben auf dem OLED brillanter, während der LCD gefühlt von einem leichten Grauschleier überzogen ist und langweiliger aussieht. Der Unterschied ist tatsächlich so deutlich, dass uns die Farben in besonders bunten Spielen wie Super Mario 3D World und vor allem Daemon X Machina beinahe zu grell waren. Marios Haut etwa wirkt durch die hohe Sättigung fast schon orange! Wem nun orangefarbige Männer irgendwie suspekt sind, der flitzt in die Konsoleneinstellungen und stellt die OLED-exklusive Option für die Farbintensität vom voreingestellten „Lebhaft“ auf „Standard“. Dann wird der Effekt abgemildert, ein Ticken kräftiger bleiben die Farben aber. Letztendlich ist das aber natürlich eine Geschmacksfrage. Von den anderen Vorteilen des OLED-Screens profitiert ihr ungeachtet des Farbmodus: Das Display wirkt insgesamt etwas heller, die Kontraste sind besser und schwarze Flächen sind so schwarz, wie das Display im ausgeschalteten Zustand (was es an diesen Stellen dann auch tatsächlich ist). Die dunklen Kerker eines Dark Souls wirken etwa noch finsterer, gleichzeitig heben sich Lichtquellen dramatischer von der Umgebung ab. Auch Horrorspiele wie Doom 3 sehen auf dem Bildschirm nun so dunkel und kontrastreich aus wie vom Entwickler gedacht. Übrigens: Theoretisch kann es passieren, dass sich statische Ele-

Der OLED-Screen strahlt messbar mit der gleichen Helligkeit wie sein Vorgänger. Er sieht durch den Kontrast aber heller aus!

MEINUNG
Lukas Schmid

Feines Gerät und eine Versuchung, der ich wohl nachgeben werde

Ich brauche keine Switch OLED. Zu Hause spiele ich so gut wie ausschließlich auf dem Fernseher, zudem kaum im Multiplayer, weswegen ich auch die zusätzliche Internet-Geschwindigkeit durch den Lan-Port des neuen Docks nicht brauche. Außerdem habe ich hier im Büro als Arbeitsgerät bereits so ein hübsches Ding stehen, wenn ich möchte, schnappe ich mir also einfach das und erlebe in den seltenen Momenten, wo es nötig ist, dann auch mobil tolle Bildqualität. Und: 350 Euro sind ne ganze Stange Geld, das woanders wohl besser investiert wäre, solange meine alte Switch noch buckelt. Nachdem das alles gesagt ist: Demnächst, also in den kommenden Wochen, werde ich mir definitiv eine switch OLED holen. Warum? Ach, wenn ich das doch selbst wüsste! Im Herzen bin ich halt noch immer der kleine Lukas, der Anno 1997 jeden Textfetzen in der N-ZONE liest und haben muss, was der Mario-Konzern aurf den Markt wirft, weil Gründe. Manche nennen es dumm. Ich auch. Ist aber halt so. Will haben!

MEINUNG
Katharina Pache

Die Switch OLED kommt ins Haus, aber nicht sofort.

Aussehen ist ja nicht alles, aber ich muss wirklich sagen, dass die Switch OLED auf den ersten Blick um einiges schicker wirkt als das normale Switch-Modell (auch wenn ich die blau-orange-schwarze Farbkombi ebenfalls nett finde). Der OLED-Bildschirm macht echt viel her, was meinen Zockergewohnheiten entgegenkommt, üblicherweise spiele ich privat nämlich meistens im Handheld-Modus. Ich liebe es einfach, auf dem Sofa bequem unter die Decke gekuschelt zu spielen, ohne mich immer Richtung Fernseher ausrichten zu müssen! Für die Arbeit ist das wieder ein anderes Thema, da nutze ich 90 Prozent der Zeit den gedockten Modus, weil ich währenddessen Videos aufnehme. Dafür würde ich mir nicht OLED kaufen. Hätte ich noch gar keine Switch, dann käme mir aber auf jeden Fall das neue Modell in die Tüte. Stand jetzt werde ich mir die OLED als Zweitgerät für daheim holen, aber wohl erst zu Weihnachten.

Sogar auf weichem Untergrund wie einem Bett ist das Aufstellen der Konsole dank des neuen Kickstands kein Problem mehr.

mente auf dem Bildschirm (etwa HUD-Anzeigen) auf dem Display „einbrennen“, wenn sie sehr lange am Stück angezeigt werden. Da OLED-Bildschirme in der Smartphone-Welt aber schon seit vielen Jahren gang und gäbe sind, uns aber keine größeren Vorfälle bezüglich dieses Einbrennens bekannt sind, sind wir auch bei der OLED-Switch optimistisch. Wer ganz sicher gehen will, lässt die automatische Helligkeit und Bildschirmschonereinstellungen aktiviert.

Wer noch das etwas unausgereifte OLED-Display des ersten PS-Vita-Modells im Kopf hat, wird sich freuen, dass auf dem neuen Switch-Screen weder Fleckenbildung, noch ein „Überschwappen“ von hellen auf dunkle Bildbereiche auftreten. Und so hochwertig, wie das Display aussieht, fühlt es sich auch an. Nintendo hat dem Screen und dem umliegenden Rahmen eine Hochglanzpolitur spendiert, die angenehm an moderne Smartphones und Tablets erinnert. Einziger Nachteil: Die OLED-Switch ist auf der Vorderseite ein absoluter Fingerabdruckmagnet! Wer also viel mit dem Touchscreen arbeitet, der sollte ein Putztuch zur Hand haben. Das neue Premium-Feeling macht sich auch anderswo bemerkbar: Das Gehäuseplastik hat eine etwas rauere Textur und fühlt sich schön robust an, die Lüftungsschlitze an der Oberseite sind dezenter und stabiler. Außerdem sitzen die Joy-Cons nun einen Ticken strammer an der Konsole.

Endlich fest im Leben stehen!

Die zweite große Neuerung am OLED-Modell ist der komplett überarbeitete Kickstand. Was vormals ein klappriges, viel zu kleines Stück Plastik war, erstreckt sich nun fast über die gesamte Breite des Tablets. Nachteulen und Spieler, die sich vor dem Schlafen gerne von Youtube berieseln lassen, werden sich freuen, dass die OLED-Switch nun auch auf weichen Untergründen wie einem Bett stehen kann, ohne umzukippen. Aber damit nicht genug: Nintendo hat dem Aufsteller ein neues Scharnier spendiert, das sich stufenlos einstellen lässt, um im Tabletop-Modus ungeachtet der Tischhöhe für einen guten Blickwinkel zu sorgen. Im maximal hochgeklappten Zustand liegt die Switch beinahe auf dem Rücken. Die hässlichen Produktinformationen befinden sich nun außerdem unter dem Kickstand, auf der Gehäuserückseite prangt nur noch das Switch-Logo. Schick! Auch die Stereo-Lautsprecher haben ein Update spendiert bekommen. Ihren Brüllwürfel-Charakter sind die Boxen zwar nicht ganz losgeworden, sie klingen nun aber etwas klarer, natürlicher und auf maximaler Einstellung lauter. Als

Der flexible Kickstand verleiht dem bisher ziemlich nutzlosen Tabletop-Modus endlich seine Daseinsberechtigung. Die OLED-Switch liegt hier fast auf dem Tisch.

Neben dem Dock wurden auch die Knöpfe an der Konsolenoberseite überarbeitet. Kleiner Nervfaktor: Der Slot für die Cartridges ist jetzt etwas fummeliger.

Wir haben das OLED-Modell mit den schicken weißen Joy-Cons und dem weißen Dock getestet. Die neue Version ist aber auch mit den klassischen Farben erhältlich.

Notlösung sind sie also definitiv brauchbarer als ihre Vorgänger.

Am Fernseher nichts Neues

Alle bisher aufgelisteten Vorteile betreffen ausschließlich Handheld- und Tabletop-Spieler. Im Dock hat sich intern nämlich wenig geändert: Weiterhin gibt die Konsole eine maximale Auflösung von 1080p bei 60 Bildern pro Sekunde an euren Fernseher aus. Die Option für die Farbintensität dürft ihr zwar auch im Dock-Modus ändern, sie macht sich dann aber nicht bemerkbar. Wer den Effekt dennoch haben will, muss die Farbsättigung in den Einstellungen seines Fernsehers oder Monitors ändern. Nintendo hat das Dock allerdings optisch überarbeitet und an das modernere Design des Tablets angepasst. Das Gehäuse hat rundere Ecken und kommt je nach gewählter Farbvariante in weiß oder schwarz daher. Die Bucht, in der die Switch liegt, besteht nun aus Hochglanzplastik und hat ebenfalls runde Ecken. Was uns hier etwas gestört hat, ist wie locker die Switch nun im Dock sitzt. Das ist grundsätzlich verständlich, schließlich will Nintendo vermeiden, dass die Station wie ihre Vorgängerversion das Display der Konsole zerkratzen kann, wirkt allerdings bei all dem neuen Premium-Charme dann doch etwas billig. Wer die nun abnehmbare Rückklappe des Docks öffnet, findet zudem statt des hinteren USB-A-Ports einen fest verbauten LAN-Anschluss für stabilere Verbindungen beim Online-Zocken. Nett, allerdings kann man auch das alte Dock sehr günstig durch einen LAN-Adapter erweitern. Übrigens: Wegen der gleich gebliebenen Interna sind alle dockbaren Switches mit allen Versionen des Docks kompatibel.

Nintendo hat den Joy-Cons einen modernen, weißen Anstrich verpasst, wodurch sich das OLED-Modell perfekt neben einer PS5 platzieren lässt. Falls ihr eine habt.

Losrennen und kaufen?

Damit wären wir dann auch bei dem Punkt, der eine klare Kaufempfehlung für diejenigen, die schon eine Switch besitzen, eher schwierig macht. Denn am Innenleben der Konsole hat sich quasi nichts geändert. Akkulaufzeit und Performance sind identisch mit dem 2019 veröffentlichten Switch-Modell. Dementsprechend werden eure Spiele zwar im Handheld-Modus knalliger und lebendiger aussehen, aber genauso gut oder schlecht laufen, wie ihr es gewohnt seid. Auch das Problem mit dem Joy-Con-Drift hat Nintendo offenbar nicht gelöst. In den schicken weißen Controllern (die ihr leider nicht separat erwerben könnt) befinden sich die gleichen Bauteile wie gehabt. Ihr dürft euch aber immerhin über den verdoppelten internen Speicherplatz von nun 64 Gigabyte freuen, der für eine moderne Konsole aber immer noch ziemlich knapp bemessen ist.

Wer sollte also zuschlagen? Wenn ihr tatsächlich noch keine Switch besitzt, ist der Aufpreis von 50 bis 60 Euro gegenüber dem LCD-Modell auf jeden Fall gerechtfertigt, denn ihr bekommt das schickere, modernere aussehende Gerät mit dem deutlich besseren Display. Wer vorhat, das Gerät ausschließlich im gedockten Zustand zu betreiben, kann sich jedoch bedenkenlos das alte Modell kaufen oder bei diesem bleiben. Ihr besitzt schon eine LCD-Switch, die ihr vorrangig im Handheldmodus verwendet? Dann sind die veranschlagten 360 Euro für das Display-Upgrade natürlich äußerst happig und wegen der gleichgebliebenen (und mittlerweile etwas betagten) Performance wahrscheinlich nicht die zukunftssicherste Investition. Ja, die OLED-Switch ist zweifelsfrei die beste Switch, die man sich aktuell kaufen kann. Aber sie ist kein New-3DS- oder PS4-Pro-mäßiges Update. Und da man nicht ausschließen kann, dass Nintendo irgendwann aus heiterem Himmel mit einem solchen Update um die Ecke kommt, empfehlen wir zufriedenen Switch-Besitzern, mit dem Kauf zumindest noch zu warten bzw. sich diesen sehr gut zu überlegen.

Stefan Wilhelm

MEINUNG
Stefan Wilhelm

Verlockend? Ja. 360-Euro-verlockend? Nein.

Sie ist schon sehr schick, diese neue Switch. Und sie ist auf jeden Fall das Modell, das ich mir für zukünftige Spieletests in der Redaktion unter den Nagel reißen werde! Als Freund von eher düsteren Spielen gefällt mir das tolle, kontrastreiche Bild wirklich gut und auch wenn mir die lebhafte Farbeinstellung persönlich etwas zu grell ist, passt sie zu Nintendos meist sehr bunten Spielen wie die Faust aufs Auge. Dass die Konsole mit ihrem größeren Display und dem moderneren Design nun endgültig ihren dezenten Spielzeug-Charakter abgelegt hat, begrüße ich auch. Aber als Switch-Besitzer fällt es mir trotzdem schwer, privat zuzuschlagen. Ja, ich spiele am liebsten im Handheld-Modus und genau für diesen ist das neue Modell gedacht. Trotzdem: Wenn ich mir ein komplett neues Gerät kaufe, will ich nicht, dass es möglicherweise in wenigen Monaten oder Jahren schon von einer aufgebohrten Version abgelöst wird, wovon ich angesichts der Tatsache, dass mittlerweile selbst Nintendo-Spiele auf der Switch ruckeln und sich grafisch kaum noch weiterentwickeln, aber immer noch ausgehe. Meine Devise: lieber noch abwarten!

POKÉMON STRAHLENDER DIAMANT & LEUCHTENDE PERLE

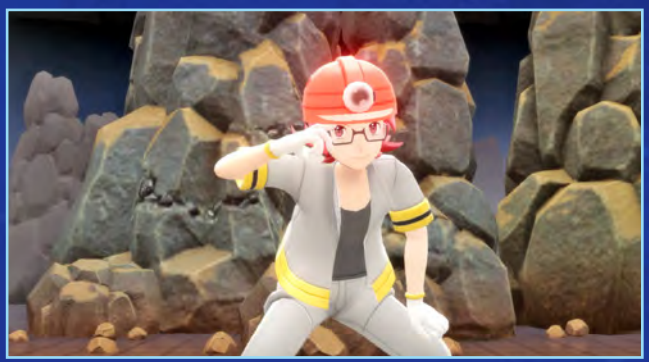
Alle Jahre wieder klopft die Pokémon Company an die Tür und serviert Neuauflagen alter Titel. Mit Diamant und Perl ist dieses Mal die vierte Generation an der Reihe, dessen Remakes deutlich konservativer als bisherige Wiederbelebungen scheinen. Oder zaubert man vielleicht doch noch das ein oder andere neue Feature aus dem Pokéball?

Am 19. November ist es so weit: Mit Pokémon Strahlender Diamant und Leuchtende Perle erscheinen die Neuauflagen der 15 Jahre alten Originaltitel Diamant und Perl. Die Remakes orientieren sich in fast jeder Hinsicht getreu an ihren Vorbildern – ein Umstand, der einige Fans begeistert, während er anderen sauer aufstößt. Vor allem bezüglich der modernen Umsetzung des Chibi-Looks schieden sich bei der Enthüllung Ende Februar 2021 die Geister. Wir werfen einen Blick darauf, was sich seit 2006 getan hat und was die Neuauflagen bieten. In einem Online-Event wurden uns zunächst 20 Minuten bisher unveröffentlichtes Gameplay vorgeführt und in einer anschließenden Session Fragen beantwortet. Hauptaugenmerk lag neben der üblichen Pokémon-Struktur vor allem auf den Features, die Diamant und Perl schon damals ausgemacht haben: dem Pokétch, den Wettbewerben und ganz besonders dem umfangreichen Untergrund.

Klassisches Erlebnis

Strahlender Diamant und Leuchtende Perle sind wie die Originale von 2006 klassische Pokémon-Spiele. Auf eurer Reise durch die Sinnoh-Region sammelt ihr in acht Arenen acht Orden, damit ihr gegen die Top 4 und den Champ antreten könnt, um so der beste Pokémon-Trainer der Region zu

Lang, lang ist's her: Nun zieht ihr mit einem der drei heißgeliebten Starter endlich wieder durch die altbekannte Sinnoh-Region.



Der Weg zum Champ ist mit vielen Hindernissen gepflastert. Erstmal braucht ihr alle acht Orden, den ersten gibt es beim steinharten Veit.

Der praktische und portable Pokétch ist zwar weit mehr als eine bloße Armbanduhr, die Uhrzeit kann er euch trotzdem nennen.

VM-Sklaven braucht ihr in Strahlender Diamant und Leuchtende Perle keine mehr, die Arbeit erledigt eine neue App im Pokétch.

werden. Auf eurem Weg fangt ihr natürlich nicht nur Taschenmonster, sondern messt euch in rundenbasierten Kämpfen mit eurem Rivalen und versucht, das böse Team Galaktik aufzuhalten. Dieses will, geblendet von Weltuntergangfantasien, mit der Macht der legendären Pokémon Dialga und Palkia Raum und die Zeit kontrollieren. Der Pokédex war mit knapp über 450 Taschenmonstern damals noch halbwegs übersichtlich im Vergleich zu moderneren Titeln wie Sonne und Mond. Mittlerweile sind wir bei mehr als 900 Pokémon, wenn man Regionalformen aus den Regionen Alola und Galar dazuzählt. Da wünscht sich der ein oder andere Fan sicherlich die „unkompliziertere“ Zeit zurück.

Der Pokétch

Fester Begleiter neben dem ausgewählten Team aus sechs Taschenmonstern ist auf eurer Reise der praktische Pokétch, eine Armbanduhr, die schon in den Originalen tolle Dienste geleistet hat. Abseits der Zeitanzeige bietet der Pokétch beispielsweise einen Schrittzähler, ein Item-Radar und die Möglichkeit, die Zuneigung eurer Pokémon zu überprüfen.

Ursprünglich war der Zeitmesser auf den Touchscreen des Nintendo DS ausgelagert. Da die Switch aber nur einen Bildschirm vorweist, musste eine andere Lösung her. Deshalb kommt der Pokétch in Strahlender Diamant und Leuchtende Perle in drei Modi daher: Zur normalen Nutzung könnt ihr ihn in der rechten, oberen Ecke einblenden. Ist euch das zu weit weg, könnt ihr die Anzeige der Armbanduhr vergrößern. Und wenn ihr lieber den Bildschirm frei von irgendwelchen Ablenkungen haben wollt, kann er sogar ganz ausgeblendet werden. Neben den bereits erwähnten Standardfunktionen aus den Originalen kommt der Pokétch aber noch mit einem brandneuen Feature daher, über dass sich wohl fast jeder Fan freuen dürfte: die VM-App. Die Abkürzung VM steht für Versteckte Maschine und beschreibt Attacken, die ihr außerhalb der Kämpfe braucht, um voranzukommen. Mit „Zerschneider“ lassen sich beispielsweise kleine Bäume aus dem Weg räumen, während ihr die Weltmeere nur mit „Surfer“ bereisen könnt.

In den älteren Spielen der Reihe nutzte man dafür meist einen VM-Sklaven, also ein Pokémon, dessen einziger Nutzen im Team die Bereitstellung der VM-Attacken beinhaltete. Doch das gehört nun der Vergangenheit an. In Strahlender Diamant und Leuchtende Perle könnt ihr dank eurem Pokétch per Knopfdruck wilde Pokémon herbeirufen, die für euch die gewünschte Attacke ausführen. Damit marschiert ihr durch die Siegesstraße mit einem vollwertigen Team. Sehr praktisch!

Keine Reue auf dem Platz der Treue

Auch der Platz der Treue feiert sein Comeback. Er ist in der Stadt Herzhofen angesiedelt und als Ort der Entspannung gedacht. Ihr könnt hier Pokémon aus ihren Pokébällen lassen, mit ihnen interagieren und sie hinter euch herlaufen lassen. Dabei verraten sie euch nicht nur, wie es ihnen geht, sie finden auch manchmal das ein oder andere Item für euch.

Wenn ihr nicht gerade mit euren knuffigen Teammitgliedern durch das Gras tollt, könnt ihr hier eure Kochkünste unter Beweis stellen und Knurspe zubereiten. Das sind aus Beeren hergestellte Snacks, mit denen ihr die Ausstrahlung eurer Pokémon verbessert. In einem Minispiel werft ihr Beeren eurer Wahl in den Kochtopf, rührt, was das Zeug hält und müsst aufpassen, dass der Teig weder anbrennt noch überschwappt. Die Werte, die beim Konsum der Knurspe in die Höhe schnellen, helfen euren Pokémon aber nicht beim Kämpfen, sondern in den Super-Wettbewerben.

Bühne frei für die Super-Wettbewerbe

Die Wettbewerbe wurden ursprünglich schon in Rubin und Saphir, also der dritten Generation eingeführt. Dort könnt ihr mit euren Pokémon antreten und ganz ohne erbitterte Kämpfe ein Spiel über Sieg und Niederlage austragen. Die Kategorien reichen von Coolness und Schönheit über Putzigkeit und Klugheit bis hin zu Stärke und geben so jedem eurer Taschenmonster

Auf dem Platz der Treue könnt ihr mit euren drolligen Partnern nach Herzenslust spielen und Spaß haben.

Und jetzt fleißig rühren! Damit euch die Knurspe nicht anbrennen oder überlaufen, müsst ihr den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Die Wettbewerbe bieten bunten Trubel abseits der eher grob geschnitzten Kämpfe und rücken das Talent eurer Pokémon ins Rampenlicht.

die Chance anzutreten. Statt mit Angriffen und Statuseffekten die gegnerische Lebensleiste zu bearbeiten, gilt es hierbei, das Publikum mit Ausstrahlung sowie Attacken zu beeindrucken. Neu dazugekommen ist die Tanzrunde, ein Rhythmusspiel, in dem ihr den richtigen Ton treffen müsst, um effizient zu punkten. Neben der durch Knurspe verbesserten Werte können eure Pokémon Jury und Publikum auch durch die Deko ihrer Pokébälle begeistern. Diese lassen sich in Strahlender Diamant und Leuchtende Perle wie in den Originalen mit Effekten und Stickern verschönern. So fällt euer Auftritt noch spektakulärer aus! Wenn die Vorbereitung gestimmt, ihr das Tanzbein im Takt geschwungen und mit den ausgewählten Angriffen ins Schwarze getroffen habt, ist euch der Sieg sicher. Dann bekommt ihr spezielle Bänder für eure teilnehmenden Pokémon sowie neue Sticker für das Aufhübschen der Pokébälle.

Kunterbunt im Untergrund

Das wohl signifikanteste Feature von Diamant und Perl und damit auch der Remakes ist natürlich der Untergrund. Mithilfe des Forschersacks, den ihr in der Stadt Ewigenau erhaltet, könnt ihr die weitläufigen Höhlen unter Sinnoh erforschen. Die bieten eine Menge Möglichkeiten abseits des Trubels an der Oberfläche. Der Untergrund ist eine wahre Schatzkammer, ein All-You-Can-Eat-Buffet voller Fossilien, Edelsteinen und anderen, wertvollen Kleinoden. Damit euch die Reichtümer nicht entgehen, stürzt ihr euch in ein Mining-Minispiel. Dort schnappt ihr euch Hammer und Spitzhacke und grabt die Schätze aus. Aber Vorsicht! Ihr habt nur eine begrenzte Anzahl an Schlägen, bevor die Wand zusammenstürzt und nicht ausgegrabene Edelsteine verloren gehen. Wenn ihr genug davon habt, Archäologe zu spielen, könnt ihr euch in eure Geheimbasis zurückziehen. Die spielt auch im Zusammenhang mit den brandneu hinzugekommenen Pokémon-Unterschlüpfen eine Rolle. Dabei handelt es sich um ein breit verästeltes Netz an Höhlen, in denen ihr eine Vielzahl an wilden, frei herumlaufenden Pokémon fangen könnt – allein und per Internet oder lokal mit Freunden. In welchem der Gebiete ihr landet, hängt davon ab, wo ihr in Sinnoh den Forschersack einsetzt. Vulkanartige Gesteinslandschaften, ein Moor oder doch eine Wüste: Die Pokémon-Unterschlüpfe sind fast so zahlreich wie die dort auftauchenden Taschenmonster. Apropos: Welche Pokémon ihr in diesen Arealen fangen könnt, hängt auch davon ab, welche Statuen ihr in eurer Geheimbasis aufstellt. Die stattlichen Dekorationsgegenstände sind genau wie die Unterschlüpfe neu dazugekommen und können im Mining-Minispiel aus speziellen Boxen ausgebuddelt werden. Die Unterschlüpfe sind eine willkommene Neuerung, weil sie bereits im Story-Verlauf dazu einladen, eine breite Sammlung an Pokémon anzuhäufen. Viele Taschenmonster könnt ihr ausschließlich in diesen Höhlen fangen. Die erweiterte Pokémon-Palette sorgt auch für mehr Vielfalt beim Kämpfen, vor allem, wenn ihr ein Teammitglied des Typus Feuer dabeihaben wollt. In Diamant und Perl waren vor Abschluss der Story nämlich nur Gallopa und Panferno samt ihrer Vorentwicklungen verfügbar. Die Unterschlüpfe geben hier deutlich mehr Raum für Variation. Hundemon beispielsweise war in den Originalen nur mit dem Item-Radar erhältlich, ein Gegenstand, den ihr erst nach dem Sieg über den Champ erhaltet. Nun treibt es sich zusammen mit anderen Feuer-Pokémon wie Magcargo und Camerupt in den Unterschlüpfen herum und ist damit bereits im Story-Verlauf eine valide Option für euer Team.

Ein Sprung in die Moderne mit kleinen Komfortänderungen

Strahlender Diamant und Leuchtende Perle sind moderne Interpretationen von 15 Jahre alten Spielen für den Nintendo DS und damit kamen die Entwickler natürlich nicht um einige Anpassungen und Komfortänderungen herum. Am meisten springt dabei die überholte Grafik ins Auge. Man hat sich hier eng an die Originale gehalten und nicht etwa wie bei vergangenen Remakes an der aktuellen Generation orientiert. Damit dürften die Neuauflagen trotz schöner

Neu für die wetteifernden Wettbewerbsteilnehmer ist die rhythmische Tanzrunde, bei der es gilt, euer Taktgefühl unter Beweis zu stellen.

Im Untergrund sind unzählige Schätze verborgen, die ihr vorsichtig mit Hammer und Spitzhacke im Mining-Minispiel zu Tage fördert.

Die schicken Statuen sind nicht nur zur Dekoration eurer Geheimbasis gedacht, sie beeinflussen auch die vorkommenden Pokémon in den Unterschlüpfen.

Die Unterschlüpfe sind in viele verschiedene Areale mit unterschiedlichen Pokémon eingeteilt und können sogar mit Freunden erkundet werden.

Lichteffekte und herausragender Wassertexturen einigen Spielern zu altbacken wirken, während Nostalgiker über die nur leicht angepasste Umsetzung der Optik jubeln. Die Chibi-Charaktere wirken allerdings in jeder Hinsicht etwas aus der Zeit gefallen. Auch der abwechslungsreiche Soundtrack hat ein Update erhalten, wie gut die neu aufgenommene Musik wirklich klingt, wird sich erst im fertigen Spiel zeigen. Die Komfortänderungen wie übersichtlichere Anzeigen oder strukturiertere Menüs scheinen zwar zahlreich zu sein, die meisten dürften beim Spielen aber nicht unmittelbar auffallen. In den Vordergrund spielen sich da eher die bereits erwähnte VM-App im Pokétch sowie die Kampfgeschwindigkeit. Wer 2006 Diamant und Perl gespielt hat, wird sich an die extrem träge reagierenden Lebensbalken erinnern. Wurde ein Pokémon getroffen, konnte man damals beinahe eine Tasse Tee kochen, bevor der Lebensbalken sich geleert hatte. Hier hat man ordentlich an der Geschwindigkeit geschraubt, wodurch sich die Kämpfe temporeicher abspielen dürften.

Eine Prise Neuerungen

Obwohl Strahlender Diamant und Leuchtende Perle konservative Neuauflagen sind, haben sich auch neue Features ins Spiel geschlichen. Neben den bereits erwähnten Erweiterungen der Wettbewerbe und des Untergrunds stechen dabei besonders zwei Dinge hervor. Zum einen könnt ihr euren Charakter nun individueller gestalten. Zu Beginn des Spiels wählt ihr aus vier Optionen eure Haar- und Hautfarbe und später gibt man euch noch eine Reihe verschiedener Outfits an die Hand. Außerdem verlocken die Neuauflagen mit einem Feature, das sonst nur in Pokémon Gelb, Heartgold und Soulsilver sowie Let's Go Evoli und Pikachu zu finden ist: die hinterherlaufenden Pokémon. Sobald ihr das erste Mal den Platz der Treue aufgesucht habt, kann ein beliebiges Teammitglied jederzeit aus seinem Pokéball geholt werden und trabt dann munter hinter euch her. Es mag wie eine Kleinigkeit wirken, aber dieses Feature hilft der Immersion ungemein und ist nicht umsonst eines der populärsten überhaupt.

Frühzeitiges Fazit

Die Neuauflagen wirken auf den ersten Blick wie originalgetreue, solide Umsetzungen der Vorlagen. Das Grundgerüst hat sich nicht geändert, aber dank vieler kleiner Komfortänderungen ist das Spielerlebnis zeitgemäß angepasst worden. Bestehende Features wie die Wettbewerbe und der Untergrund wurden erweitert und mit den hinterherlaufenden Pokémon hat es sogar eine der beliebtesten Mechaniken überhaupt in die Spiele geschafft. Wer die Originale kennt, darf sich auf eine nostalgiegeprägte Rückkehr nach Sinnoh freuen. Neulinge werden von Strahlender Diamant und Leuchtende Perle vor allem dann abgeholt, wenn ihnen Schwert und Schild zu experimentell waren. Stattdessen sind die Neuauflagen klassische Pokémon-Titel durch und durch, die mit Sammelspaß und einer bunten Welt verlocken und Kinder oder junggebliebene Fans abholen. Komplexe Kampfsysteme und eine vielschichtige Story wird man hier im Gegensatz zu anderen JRPG-Giganten jedoch wie gewohnt nicht vorfinden.

Jonas Höger

Im Gegensatz zu den Originalspielen seid ihr in den Neuauflagen nicht an ein einziges, vorgegebenes Outfit gebunden, sondern könnt euch ganz euren modischen Fantasien hingeben und neu einkleiden.

MEINUNG
Jonas Höger

Klassisches Pokémon-Abenteuer in neuem Glanz, aber ohne Innovation

Als die Pokémon Company die Remakes von Diamant und Perl im Februar das erste Mal gezeigt hat, war ich ehrlich gesagt ziemlich enttäuscht. Es fehlte überall an Feinschliff, die Charaktere wirkten seltsam deplatziert und alles schrie irgendwie mehr nach 3DS als nach Nintendo Switch. Mit den Chibi-Figuren habe ich mich auch mehr als ein halbes Jahr nach Enthüllung nicht anfreunden können, dafür wirkt der Rest meiner Meinung nach mittlerweile sehr gelungen. Mit den hinterherlaufenden Pokémon und dem erweiterten Untergrund freue ich mich nun auf die baldige Rückkehr nach Sinnoh!

INFOS

Termin:	19. November 2021
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo, The Pokémon Company
Entwickler:	ILCA

Platz da, der niedlichste ... rosaste und äh, rundeste Held der Videospielgeschichte kehrt zurück! Kirby erkundet auf der Switch demnächst ein vergessenes Reich – wir haben alle Infos.

Auf manche Sachen kann an sich verlassen, und das ist gut. So ruht der kugelrunde Wonneproppen Kirby seit seiner Geburt in den Händen von HAL Laboratory, einem japanischen Partnerstudio von Nintendo. Das Team bereichert seit NES-Zeiten das Leben der Nintendo-Spielergemeinschaft, und mit Kirby and the Forgotten Land steht nun endlich mal wieder ein „großes“ Kirby-Game an, das mehr ist als nur ein Remaster oder Spin-off. Switch-Besitzer können ab Frühjahr 2022 mit der Ankunft des Kultknödels auf der Konsole rechnen. Das Warten wird natürlich immens erschwert durch die Tatsache, dass Kirby neues Abenteuer nicht nur sehr gut, sondern auch sehr interessant aussieht. So scheint es, als würde Kirby ein postapokalyptisches Tokio erkunden – das ist mal ein Setting, das wir nicht erwartet hätten!

Wo sind nur alle hin?

Für gewöhnlich hat die Knutschkugel mit unseren Menschenwelt oder realistischen Umgebungen nicht viel zu tun – wir zeichneten mit dem Stylus Regenbogenpfade in den Himmel, bewegten uns in einer Welt, die komplett aus Wolle besteht, aber durch überwucherte Kaufhäuser und die Ruinen von Ölbohrfelder sind wir mit dem niedlichen Kirby noch nie spaziert. Warum wir diesmal eine eher realistische Umgebung erkunden, ist leider noch unbekannt. Auch, ob das Forgotten

Die Natur hat die Zivilisation besiegt: Kirby erkundet in Forgotten Land eine mysteriöse Welt, in der anscheinend nur (noch?) Tiere leben.

Auch vor Innenräumen hat die Natur nicht Halt gemacht. Es dürfte schon eine Weile her sein, dass über diese Rolltreppen Personen liefen.

Land wirklich unsere Menschenwelt darstellen soll (besonders das Autowrack deutet durchaus darauf hin) oder ein Reich, das unserem einfach sehr ähnlich ist, bleibt dahingestellt. Nichtsdestotrotz ist das Setting nach all den fantastischen, kunterbunten und zuckersüßen Schauplätzen in vergangenen Spielen eine willkommene Abwechslung!

Kein Streichelzoo

Auch in anderer Hinsicht ist Kirby and the Forgotten Land etwas ganz Besonderes. So war die Knutschkugel bislang beinahe ausschließlich in der zweiten Dimension verankert, lediglich diverse Spin-offs wie zum Beispiel Kirby Air Ride auf dem Gamecube nutzten 3D-Gameplay. Selbst Kirby 64 bot trotz 3D-Modellen das klassische 2D-Kirby-Spielprinzip, von einer Ausnahme ganz am Ende des Abenteuers mal abgesehen. In Forgotten Land darf sich der Flauschball also zum ersten Mal richtig frei austoben und dabei sein Markenzeichen nutzen – die Saugattacke!

Ziele zum Einsaugen hat Kirby zu Genüge, denn die Umgebungen wimmeln nur so vor tierischen Bewohnern, die unserem zuckersüßen Helden alles andere als wohlgesinnt sind. Serientypisch verleibt sich Kirby Gegner ein, um deren Fertigkeiten zu kopieren. Schon jetzt durch die Vorabszenen bestätigt sind unter anderem die Verwandlungen in Stachel-Kirby, Feuer-Kirby, Eis-Kirby und Schwert-Kirby (nur echt mit der grünen Link-Zipfelmütze). Ein besonders ungemütlicher Geselle wurde ebenfalls bereits enthüllt: Kirby muss sich mit einem mies gelaunten, riesigen Gorilla auseinandersetzen! Der Affe gehört zu den sogenannten Beast Corps. Wieso die Tierchen alle etwas gegen Kirby haben, ist völlig unklar, auf jeden Fall aber scheinen sie Gefallen daran zu finden, Waddle Dees einzusperren. Auch die Beweggründe dafür liegen im Dunklen, aber sicherlich erfahren wir bis zum Release des Spiels im Frühling 2022 noch ein paar mehr Details zu den Hintergründen von Kirbys neuem Abenteuer. Auf jeden Fall kann die allseits beliebte Knutschkugel die Gefangenen befreien und tatsächlich sind nicht alle Einwohner der vergessenen Lande so unfreundlich drauf: Im Trailer gab es ganz kurz eine Art fliegende Maus zu sehen, die sich mit Kirby zusammentut!

Frei wie ein Kirby?

Spekulationssache ist zudem, ob Kirby and the Forgotten Land ein Open-World-Abenteuer wird. Ja, die Umgebungen sehen weitläufiger aus als in typischen Kirby-Spielen, allerdings muss das nicht heißen, dass sie an einem Stück zusammenhängen. Eine Lösung mit in sich geschlossenen, aber relativ offenen Gebieten wie in Mario Galaxy oder Mario Odyssey wäre genauso denkbar und dem Spielspaß vermutlich zuträglicher als eine gigantische Landschaft wie in einem Breath of the Wild. Grafisch jedenfalls erinnert Kirby and the Forgotten Land definitiv an das letzte Abenteuer seines Nintendo-Kollegen Mario, statt auf stilisierte Optik, also Cel-Shading, Woll-Look oder 2D-Stil setzt das neue Abenteuer auf eine saubere, farbenfrohe und „realistischere“ Grafik als sonst. Das neue Gewand steht Kirby jedenfalls sehr gut!

Katharina Pache

Diese Waddle Dees wurden von den Beast Corps eingesperrt. Wieso nur? Das wissen wir auch nicht, auf jeden Fall aber kann Kirby die orangen Gesellen befreien.

Nimm das, du fiese Schlange! Mit dem Schwert bewaffnet piekst Kirby dieser Natter in den Bauch. Per Einsaugen kopiert Kirby Fertigkeiten von Gegnern.

Ob dieser Geselle irgendwie mit Donkey Kong verwandt ist? Auf jeden Fall kann er Kirby nicht ausstehen!

MEINUNG
Katharina Pache

Was für eine Überraschung!

Erstens habe ich nicht mit der Ankündigung eines „großen“ Kirby-Spiels gerechnet, zweitens nicht mit einem Postapokalypse-Setting – und auch, wenn das Forgotten Land am Ende nicht unsere Welt ist, sondern eine andere, die Bilder sind trotzdem ungewohnt und deshalb spannend. Oder habt ihr mal damit gerechnet, mit Kirby durch die Überreste einer zerfallenen Skyline zu streifen? Außerdem begrüße ich die dritte Dimension im vollen Umfang, auch wenn mir die typischen 2D-Kirbys in den meisten Fällen viel Spaß machen. Ist eben mal etwas anderes (zumindest innerhalb der Serie)! Ich wüsste ja gerne, ob in Kirby and the Forgotten Land noch Teile oder Ideen aus den gecancelten Kirby-Spielen auf dem Gamecube drinstecken? Schade, dass wir das wohl nie erfahren werden. Zurück zum Thema: Das neue Konzept für das Switch-Abenteuer ergibt auch zielgruppentechnisch Sinn. Super Mario Odyssey war sehr erfolgreich und mit einem 3D-Kirby kann Nintendo Nachschub in dieser Sparte liefern, vermutlich mit einem etwas niedrigeren Schwierigkeitsgrad, sodass die Jüngeren auch ihren Spaß haben. Viele Fragen sind noch viele offen, ich bin gespannt, welche Informationen die nächsten Monate ans Licht bringen.

INFOS

Termin:	Frühjahr 2022
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratory

BAYONETTA 3

Das gibt's ja nicht? Doch! Bayonetta 3 existiert, und wir bekamen endlich neue Informationen zum Action-Spiel mit der schlagkräftigsten Hexe, die die Videospielwelt je gesehen hat.

In vier Jahren kann viel passieren. Hochzeiten, Scheidungen, Regierungswechsel und globale Pandemien – Platinum Games hingegen hat die zig Monate genutzt, um an Bayonetta 3 zu arbeiten. Einige wollten daran schon gar nicht mehr glauben, nachdem seit der Ankündigung 2017 vor allem Funkstille herrschte, mal abgesehen von den Beteuerungen studioseits, dass Bayonetta 3 nicht eingestellt wurde und sich weiterhin in der Entwicklung befindet. Aber man glaubt bekanntlich lieber Dinge, die man mit eigenen Augen gesehen hat, und die Nintendo Direct im September beweist zumindest, dass es einen Build des Spiels gibt, aus dem man die Videoszenen aufnehmen konnte!

Einfach spitze

Im Vergleich mit den Genre-Kollegen Kratos und Dante ist Hexe Bayonetta vielleicht nicht ganz so prominent, aber das liegt nicht an der Qualität ihrer Spielereihe. Der erste und zweite Teil von Bayonetta sind wahnwitzige Action-Gewitter mit toller Steuerung, einer faszinierenden Heldin und so vielen coolen Moves, dass auch das reine Zusehen eine echte Freude ist. Dementsprechend waren und sind die Erwartungen an Teil drei natürlich fast so gigantisch wie die Bossgegner, die Bayonetta im Verlauf ihres Abenteuers verhauen wird. Innerhalb der vier vergangenen Jahre hat die Heldin laut Trailer einige neue Fertigkeiten gelernt (mal davon abgesehen, dass sie wieder einmal ihre Frisur geändert hat): Dass sie ihre schwarze Haarpracht als Medium nutzt, um mächtige Dämonen aufs Schlachtfeld zu beschwören, ist ein alter Hut. In Bayonetta 3 aber kann sie die Ausgeburten der Hölle selbst kontrollieren, darunter die drei aus den Vorgängern bekannten Kreaturen Malphas (der Krähendämon), Phantasmaraneae (der Spinnendämon) und Gomorrah (der Drachendämon). Natürlich muss so eine Dämonenbeschwörung stilvoll passieren, unsere Lieblingshexe führt die Kreaturen, indem sie ein Tänzchen hinlegt. Wie lange Gomorrah und Co. auf diese Weise gelenkt werden können, ist noch ungewiss, auch, ob diese Fertigkeit anderen Einschränkungen unterworfen ist. In den Vorgängern jedenfalls war zunächst nötig, einen gewissen Kombozähler aufzubauen, bevor die Dämonen kurz aus einem Portal kamen, um einem Feind den Rest zu geben. Auch neu: Bayonettas Dämonenmaskerade. Nutzt sie diese Fähigkeit, kanalisiert Bayonetta die Kräfte diverser Dämonen, etwa verwandelt sie sich in einen höllischen Schmetterling. Früher wuchsen ihr nur kurzzeitig Schmetterlingsflügel, wenn sie einen Doppelsprung ausführte.

Das facettenreiche Kampfsystem ist serientypisch toll gestaltet und punktet mit akrobatischen Manövern. Bayonetta ist in den letzten Jahren nicht eingerostet.

Bayonetta wehrt sich nicht nur mit Händen, Füßen und den daran angebrachten Pistolen, sondern auch mit diversen Dämonenkräften.

Verkehrte Welt

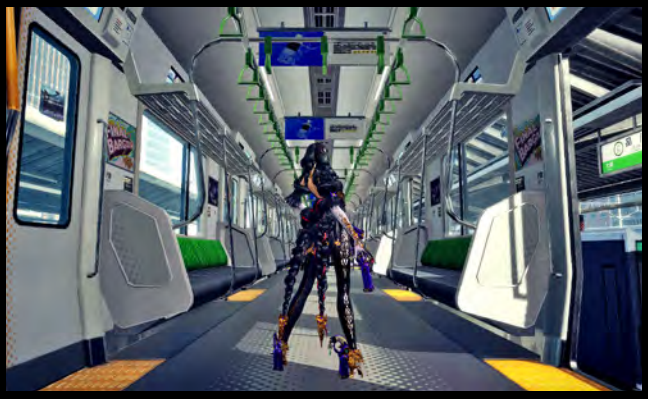
Auffällig im Trailer ist das Setting: Wir befinden uns in der Stadt, in der so viele Videospiele angesiedelt sind wie in keiner andere – wir meinen natürlich Tokio. Dort erleben wir, wie das Militär vergeblich versucht, angreifenden Engeln Einhalt zu gebieten. Bislang spielte Bayonetta zwar ebenfalls teilweise in der Welt der Menschen, allerdings in einer anderen Dimension. Die direkte Interaktion zwischen Bewohnern unserer Sphäre der Sterblichen und der des Übernatürlichen war nicht möglich. Offensichtlich haben sich die Verhältnisse geändert! Ganz sicher, dass es sich bei den Angreifern um Engel handelt, können wir allerdings nicht sein, schließlich fehlt ihnen der sonst typische Heiligenschein. Aber vielleicht wird das mit dem Wechsel des Schauplatz erklärt, oder wir haben es mit ganz anderen Widersachern zu tun. Der kurze Gastauftritt des Astral-Chain-Maskottchens Lappy sorgte für Spekulationen, dass der Titel (ebenfalls von Platinum Games entwickelt) in der gleichen Welt spielt wie Bayonetta 3, wir halten es aber für wahrscheinlicher, dass es sich dabei einfach um einen kleinen Scherz im Trailer handelt.

Aussehen ist wichtig

Bayonetta ist bekannt für ihr Faible für extravagante Kleidung, absolute Stilsicherheit und atemberaubendes Auftreten. Dafür steht sie auch in Bayonetta 3, ihr Look hat sich aber wieder mal leicht geändert. Ihr Standard-Outfit (sicherlich kann man weitere freischalten) erinnert an das aus dem ersten Spiel, nur etwas höher geschlossen. Die Haare trägt die Hexe in zwei dicken Zöpfen über den Schultern, was auch dank des eingeflochtenen Bands an die Frisur von Cereza aus dem ersten Teil erinnert. Zu einem neuen Anzug gehören natürlich auch neue Accessoires: Bayonettas Pistolen (in jeder Hand und an jeder Ferse je eine) sind nun violett und weisen drei statt „nur“ zwei Läufe auf. Für die Gestaltung war wieder die Schöpferin von Bayonetta verantwortlich: Mari Shimazaki ließ sich schon für den ersten Teil von Laufstegmode und extravaganten Designerfummeln inspirieren, auch in Teil drei schneiderte sie jedes einzelne Outfit auf Bayonettas virtuellen Astralkörper.

Fans der Serie freuen sich sicherlich, dass die wundervoll masochistischen Folter-Moves, bei denen Bayonetta kleineren Feinden mit Guillotinen und anderen Hilfsmitteln den Rest gibt, laut Trailer auch in Bayonetta 3 enthalten sind. Und nicht nur das: Nun kann sie mehrere Folterattacken gleichzeitig ausführen! Reine Folter für den Spieler ist damit eigentlich nur noch das Warten auf den Release. Einen konkreten Termin blieb Platinum Games noch schuldig, 2022 soll es aber so weit sein.

Katharina Pache



In Bayonetta 3 spielt die Menschenwelt anscheinend eine viel größere Rolle und die übernatürlichen Wesen interagieren mit den Sterblichen.

Zu Bayonetta gehören Kämpfe gegen gigantische Feinde zum guten Ton. Da sich die Hexe nun selbst in Dämonen verwandeln kann, fällt der Größenunterschied nicht mehr ganz so auf.

Bayonetta ist auch in Teil drei eine echte Erscheinung. Ihre Hände und Fersen schmücken neuen Pistolenmodelle!

MEINUNG
Katharina Pache

Bayonetta ist für mich eine besondere Reihe, deshalb war Teil drei für mich das Highlight der Nintendo Direct.

Bayonetta und ich, das war Liebe auf den ersten Blick. War es die E3 oder die Gamescom? Auf jeden Fall hat mich schon der erste Trailer überzeugt. Ich behielt recht, das Spiel war fantastisch, und ich habe es so viel gespielt, wahrscheinlich könnte ich es heute noch blind abschließen (Vermutung, ohne Gewähr). Natürlich habe ich mich tierisch gefreut, als ich 2017 dann erfuhr, dass sich Teil drei in Arbeit befindet. Aber als dann solange gar nichts mehr kam, wurde die skeptische Stimme in mir immer lauter. Und dem Studio ist es ja durchaus schon passiert, dass ein beinahe fertiges Spiel dann doch nicht erscheint – man denke an Scalebound. Dazu hatte man auch schon Gameplay gesehen ... aber ich möchte gerade jetzt nicht den Teufel an die Wand malen, sondern einfach die neuen Spielszenen und die Vorfreude genießen. Bayonetta ist eine meiner liebsten Videospielhelden aller Zeiten und sie zu spielen, war mir immer eine besondere Freude. Ich bin mir ziemlich sicher, dass das auch beim dritten Teil so sein wird.

INFOS

Termin:	2022
Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Platinum Games

SPLATOON 3

Tintenfische, Oktopusse und alle, die es werden wollen: Bald wird wieder mit Farbe geballert! Alle neuen Informationen aus der Nintendo Direct haben wir für euch zusammengefasst.

Erst einmal die nicht ganz so erfreuliche Nachricht: Nein, einen konkreten Release-Termin für Splatoon 3 gibt es auch nach der Nintendo Direct im September noch nicht. Schade, aber auch irgendwo verständlich, die Arbeit an Teil drei lief nämlich erst an, nachdem die große Erweiterung für Splatoon 2 fertiggestellt und veröffentlicht wurde. Und das war, wie sich tapfere Tintensoldaten bestimmt erinnern, erst im Sommer 2019. Die Entwicklungszeit für einen großen Titel wie Splatoon 3 sollte man nicht zu knapp bemessen, weshalb wir von einem Release frühestens im zweiten Quartal 2022 ausgehen. Aber Tinte bei die Fische: Was gab es Neues zu sehen im frischen Trailer?

Krabbenpanzer und mehr

Anscheinend keine grundlegenden Änderungen gibt es beim Mehrspielermodus Turf War. Dort treten wohl wie üblich zwei Vierer-Teams gegeneinander in den Ring und versuchen, so viel Fläche wie möglich mit der Tinte in der eigenen Farbe zu bedecken, um den Sieg davonzutragen. Ohne neue Waffen und Gadgets wäre das aber freilich recht enttäuschend für eine Fortsetzung, deshalb bekamen Zuschauer einige zuvor unbekannte Hilfsmittel zu Gesicht. Bei einem davon handelt es sich um eine Art Roboter in Krebsform, der von dessen Rücken aus gesteuert wird, mit Farbe schießt, auf Wunsch auch mit aufgeladenem Schuss, und sich rollend fortbe-

So ein Krebs hat eine harte Schale, und ein Krebsroboter erst recht. Mit diesem mechanischen Hilfsmittel rollt ihr durch die Gegend und beharkt eure Feinde.

Strahlende Farben sind ein Markenzeichen der Serie. Obwohl es in einer Wüstenregion spielt, ist Splatoon 3 alles andere als eintönig!

Das Waffenarsenal wächst um neue Ausrüstung an, aber auch die alten Modelle kehren zurück. Teilweise wurden sie jedoch für Teil drei überarbeitet.

Erinnert an Ninjas: Der gewählte Farbkontrast für Teil drei der Serie ist Gelb und Magenta (oder umgangssprachlich Pink). Hier sehen wir eine Seite der Medaille.

wegt. Zum anderen katapultierte sich ein Spieler mit einer Art Gummi- (oder eher Tentakel-) Arm blitzschnell in die Höhe. Mit einem Bogen im Angel-Design reiht sich eine weitere Waffe ins Arsenal, durch eine Ausweichsrolle können Spieler Angreifern ein Schnippchen schlagen. Bereits bekannte Waffen wie der Farbroller oder der Regenschirm wurden überarbeitet und für den neuen Teil angepasst. Die Runden in Splatoon 3 dürften sich angesichts dieser neuen Tempomacher alles andere als träge anfühlen! Neue Maps sind selbstredend ebenfalls in Splatoon 3 enthalten, und die versprechen Abwechslung. Zum einen seid ihr in Scorch Gorge in der Wüste unterwegs, vermutlich in den öden Splatlands in der Nähe der neuen Stadt in Splatoon 3. Es geht auch kälter: In der Gegend Alterna liegt Schnee! Zwar wurde dieser Schauplatz im Trailer zunächst nur als Level für die Einzelspielerkampagne bestätigt, aber wir würden uns doch sehr wundern, gäbe es nicht auch eine thematisch passende Mehrspielerkarte. Wie sich die neuen Arenas spielen, wird erst der Test verraten, wir erwarten aber wieder durchdachtes und komplexes Level-Design, das die Auseinandersetzungen bereichert. Wichtiger noch als das Karten-Design aber dürfte tatsächlich die Einbindung der neuen Spawn-Mechanik sein. Okay, die gab es schon im ersten Trailer zu sehen, aber erwähnenswert sind die Drohnen trotzdem. Die schwebenden Maschinen schießen Spieler in einem gewissen Radius an den gewünschten Punkt auf der Map, was strategisch überaus praktisch ist, um gewisse Bereiche zu halten oder eben dort einzugreifen, wo Not am Inkling ist. Außerdem verhindert diese Mechanik, dass Feinde am Spawn-Punkt des gegnerischen Teams lauern, um dort gleich kurzen Prozess mit den gerade erst wiedergeborenen Kontrahenten zu machen.

Haarige Menschen, igitt

Splatoon 3 besteht, genau wie der Vorgänger, nicht nur aus Mehrspielervergnügen. Thema des neuen Switch-Spiels ist anscheinend die Rückkehr der Säugetiere in die Welt, was genau das zu bedeuten hat, ist aber noch weitgehend unklar. Auf jeden Fall sind die Säuger mit Fell bedeckt und sehen ansonsten den Oktolingen ein wenig ähnlich. Der Spieler selbst verkörpert entweder einen Inkling oder Oktoling, ganz nach Geschmack. Agent 3 lässt sich auch ansonsten selbst gestalten und einkleiden, dabei stehen nun noch mehr Optionen zur Verfügung, darunter jede Menge asymmetrische Frisuren oder auch verschiedenfarbige Augen. Gegner sind vermutlich die Säugetiere – aber das ist nur eine Vermutung, in den nächsten Monaten gibt es sicher weiterführende Infos zum Thema. Da Säugetiere bekanntlich keine Tinte absondern, finden sich deren Hinterlassenschaften in Splatoon 3 in Form von haarigem Schleim … igitt! Neu im Nintendo-Shooter ist zu guter Letzt die Tatsache, dass die Spieler nicht mehr alleine agieren, sondern einen kleinen Salmini-Kumpel dabei haben. Der lässt sich zwar nicht ganz so detailliert individualisieren wie Agent 3, aber damit können wir leben. **Katharina Pache**

Schöne Aussicht! So langsam scheint Splatoon seinen Stil und somit auch seine Identität gefunden und gefestigt zu haben.

MEINUNG
Katharina Pache

Hoffentlich bringt Splatoon 3 bald mehr Farbe in unser aller Leben.

Den Sommer 2022 könnte ich mir gut als Release-Zeitraum für Splatoon 3 vorstellen. Schon der erste Teil erschien in den warmen Monaten, ich erinnere mich jedenfalls noch sehr lebhaft daran, wie ich schwitzend viel zu lange auf Mitspieler gewartet habe, während mir die Sonne auf Fernseher und Sofa knallte. Aber seitdem hat das Team von Splatoon viel dazugelernt und sich mit dem zweiten Teil schon weiterentwickelt. Besonders freue ich mich in Nummer drei über Verbesserungen beim Balancing, auf die neuen Waffen und die Spawn-Mechanik, die mir sehr sinnvoll erscheint. Das Setting wirkt ebenfalls interessant und sehr stylisch – mir gefällt, dass Splatoon seinen eigenen Look gefunden hat und diesen konsequent mit bunten Farben zelebriert. Das mit der Markenidentität ist bei neuen Franchises keine so einfache Sache, schließlich gibt es nichts, an dem man sich orientieren kann. Aber was schreibe ich „neu" – Splatoon ist ja nun auch schon sechs Jahre alt. Wahnsinn, wie die Zeit vergeht – hoffentlich gilt das auch für die Monate bis zum Release von Splatoon 3.

INFOS

Termin:	2022
Genre:	Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo

OXENFREE 2 LOST SIGNALS

Ochsenwas? Keine Sorge, wir sind zur Stelle und verraten, was hinter diesem merkwürdigen Spieletitel steckt.

Oxenfree ist ein sperriger Name, dessen Bedeutung für den deutschen Otto-Normal-Spieler vermutlich nicht ohne Weiteres verständlich sein dürfte. Tatsächlich basiert der Titel des Spiels auf dem Ausdruck „olly olly oxen free“, der bei Kinderspielen wie Verstecken Verwendung findet. Seine Herkunft ist unbekannt. Mysteriös! Damit passt er tatsächlich ziemlich gut zum Spiel, denn Oxenfree und auch Oxenfree 2: Lost Signals sind im Mystery-Bereich angesiedelt und konfrontieren euch unter anderem mit übernatürlichen Geschehnissen in einer amerikanischen Kleinstadt.

Riley gets spooked

Im Vorgänger wart ihr mit einer Bande Teenies unterwegs, dieser Cast wird für die Fortsetzung allerdings nicht erneut rekrutiert. Die Protagonisten in Lost Signals sind älter, allen voran Heldin Riley Poverly, eine Umweltforscherin, die in ihre alte Heimat Camena zurückkehrt. Dort möchte sie dem Ursprung geheimnisvoller Radiosignale auf den Grund gehen und stellt bald fest, dass es auf der kleinen Edwards-Insel in der Nähe des Städtchens vor übernatürlichen Geistergeschichten nur so wimmelt. Insofern dürfte der Plot also dem des ersten Teils ähneln, nur mit einer anderen Charakterriege und Verbesserungen in einigen Bereichen des Spiels. Kurz gesagt: Wenn euch Oxenfree gefallen hat, stehen die Chancen sehr gut, dass auch Oxenfree 2 genau euren Geschmack trifft.

Lasse redn

Für alle, die mit dem Erstling bislang nichts zu tun hatten, müssen wir etwas weiter ausholen. Sowohl Oxenfree als auch Oxenfree 2 zeichnen sich aus durch die ungewöhnliche 2,5-D-Perspektive mit weit herausgezoomter Kamera. Ihr seht eure Figuren meist nur aus großer Entfernung auf dem Bildschirm, sodass sie wie Strichmännchen wirken. Das ist ungewohnt und erschwert es, ihnen nahezukommen – die Mimik etwa ist nicht erkennbar. Die visuelle Distanz aber wird konterkariert vom Dialogsystem, sodass dennoch Intimität entsteht. So wird Riley in den Spielszenen, die wir zu Gesicht bekamen, von ihrem alten Schulfreund Jacob begleitet, und die beiden haben sich viel zu erzählen. Das Duo unternimmt einen Ausflug, um den Ursprung der merkwürdigen Radiosignalen zu finden. Während der Unterhaltungen greift der Spieler selbst immer wieder ins Gespräch ein, indem er sich für diverse Antwortmöglichkeiten entscheidet, dem Partner ins Wort fällt oder auch mal einfach nichts erwidert. Selbst, wenn Jacob gerade schweigt, ist

Der Ausflug zur Fischerhütte, um den Rucksack zu suchen, ist rein optional. Aktionen wie diese haben aber unter Umständen Einfluss auf das Ende.

Leuchtende Risse im Raum-Zeit-Kontinuum kann Riley manipulieren, um so die Umgebung zu einer ganz anderen Zeit zu erforschen. Praktisch!

Kommunikation allgegenwärtig. Mit den Walkie-Talkies nämlich empfängt Riley diverse Funksprüche, auf die sie antworten kann oder auch nicht. Im vorgespielten Abschnitt kommt auf einmal eine Durchsage von einem Hobby-Funker rein, der die beiden bittet, bei einer verlassenen Fischerhütte in der Nähe nach einem Rucksack zu suchen. In der Demo willigten Riley und Jacob ein, die Folge: Der Rucksackbesitzer zeigt sich per Durchsage dankbar und verspricht, den beiden mit seiner Kenntnis der Umgebung zu helfen. Erforderlich war der kurze Abstecher in die Fischerhütte nicht, wie das Verhältnis der Figuren zueinander am Ende aussieht, bestimmt man als Spieler also weitestgehend selbst und das wirkt sich natürlich auch auf die möglichen Finalszenarios des Abenteuers aus. Einige Charaktere lernt man nur über das Funkgerät kennen, anderen trifft man in der Spielwelt Camena.

Das Dialogsystem ist dynamisch, ihr könnt eurem Gesprächspartner ins Wort fallen oder auch einfach schweigen. Oder eine schnippische Antwort geben.

Walking und Talking

Oxenfree 2 ist kein allzu rätsellastiges Adventure, auch wenn die Interaktivität im Vergleich zum Vorgänger erweitert wurde. Beim Erkunden der Wildnis etwa entscheiden sich Riley und Jacob zwischen unterschiedlichen Wegen. Mit etwas Pech entpuppt sich eine vermeintliche Abkürzung als fiese Stolperfalle und kostet am Ende mehr Zeit – auch solche Umwege können Einfluss haben auf den Ausgang des Mystery-Thrillers. Später stößt das Paar während einer Höhlenexkursion in einer verlassenen Mine auf ein scheinbar unüberwindbares Hindernis: Ein stillgelegter Aufzug verwandelt die Route in eine Sackgasse. Hier kommt ein übernatürliches Hilfsmittel ins Spiel! Riley kann an bestimmten Stellen ein Portal öffnen und so die Umgebung in einer anderen Zeit erkunden. In diesem Falle etwa Jahre, bevor die Schächte stillgelegt wurden und der Aufzug noch funktionierte. Durch den Fokus auf die Dialoge und den Verzicht auf komplexe Puzzle – so zumindest der Eindruck nach der Demonstration – ist Oxenfree 2: Lost Signals einem typischen Walking Simulator näher als einem Adventure der alten Schule. Damit Spieler auch hierzulande trotz der zahlreichen Gespräche Schritt halten können, sind deutsche Texte geplant. Die Vertonung wird aber auch im zweiten Teil nur auf Englisch vorliegen. Um diese abschließend zu beurteilen ist es noch zu früh, in den gezeigten Szenen wirkte der Tonfall der beiden Figuren auch in brenzligen Momente recht distanziert und abgeklärt. Eventuell aber wird sich das im Verlauf des Abenteuers ändern, denn nimmt man den Vorgänger als Maßstab, dürfen Spieler mit Schockmomenten, mitreißenden Szenen und einer gut geschriebenen Story rechnen. Einen kurzen Gruselmoment bekamen wir in der Demo jedenfalls bereits zu Gesicht. ■ **Katharina Pache**

Als die Mine noch in Betrieb war, gab es auch Licht in den Tunneln – macht das Vorankommen gleich einfacher.

MEINUNG
Katharina Pache

I'm getting mixed messages

Von zwei Dingen in Oxenfree 2 bin ich persönlich noch nicht vollends überzeugt. Ich hatte zum einen das Verlangen, die Augen zusammenzukneifen und näher an den Bildschirm zu rutschen, um die Figuren besser zu erkennen, so weit weg ist die Kamera platziert. Der Vorteil der Perspektive ist natürlich, dass die stimmungsvolle Umgebung toll zur Geltung kommt und das Spiel merkwürdig sowie ungewöhnlich wirkt, was ja zu einem Mystery-Adventure gut passt. Vielleicht gewöhne ich mich beim Spielen auch nach kurzer Zeit daran, wer weiß. Der zweite Punkt sind die Dialoge und deren Synchronisation. Das allerdings unter Vorbehalt, schließlich habe ich nur etwa eine halbe Stunde aus dem Spiel zu Gesicht bekommen. Allerdings empfand ich es in manchen Momenten als unpassend, wie lapidar und cool-sarkastisch Riley und Jacob die Geschehnisse kommentierten. Das ist ein Trend beim Writing, der sich auch auf Kinofilme und Serien erstreckt, auf mich wirken diese Dialoge unrealistisch, aber vielleicht bin ich auch ein einfach alt und nicht up to date. Ich muss außerdem gestehen, dass mir Riley in den circa 30 Minuten Spielzeit ziemlich unsympathisch war. Es gibt jedoch ein „aber", denn der Verlauf der Gespräche hätte auch anders aussehen können, und am Ende werde ich in der Hand haben, wie Riley das Abenteuer kommentiert und wie sie mit Jacob umgeht, der mir fast schon leid tat. Da Oxenfree 2: Lost Signals spielerisch einen eher minimalistischen Ansatz verfolgt, wird die Story größtenteils darüber entscheiden, wie vergnüglich der Ausflug nach Camena ausfällt. Da hinter der Fortsetzung das gleiche Team steckt wie hinter dem ersten Teil, nämlich Night School Studio, dürften Fans des Erstlings recht sicher sein, dass auch die Fortsetzung Mystery-Unterhaltung nach ihrem Geschmack bietet. Ich selbst mache mir ein abschließendes Bild von der Testfassung, mit der wir irgendwannn 2022 rechnen können.

INFOS

Termin:	2022
Genre:	Adventure
Hersteller:	MWM Interactive
Entwickler:	Night School Studio

DAS TEAM

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Dojoran, Eastward, Minecraft (aber auf der PS5)

Sieht gerade: den Anfang von Downton Abbey. Mal sehen, ob mir das gefällt.

Liest gerade: ein Anatomiebuch

Hört gerade: Cripta Blue. Guten Bass-Sound haben die.

Und sonst: Jetzt beginnt sie wieder, die Jahreszeit der Wärmflaschen. Sie dauert üblicherweise von Oktober bis April. Die Zeit der Kuscheldecken erstreckt sich hingegen über das ganze Jahr.

LUKAS SCHMID (Leitender Redakteur Online)

Spielt gerade: noch immer Ace Attorney

Sieht gerade: noch immer What If ...?

Liest gerade: noch immer Rivers of London

Und sonst: Ich sitze jetzt seit satten 70 Stunden an Great Ace Attorney, und trotzdem liegen noch immer zwei der insgesamt zehn Fälle vor mir. Gut, ich spiele auch echt langsam und versuche, jeden optionalen Text zu lesen, trotzdem echt beeindruckend für eine Visual Novel. So viel Spaß ich auch habe, ich freue ich mich, wenn ich bald wieder auf ein anderes Spiel umsteigen werde.

JOHANNES GEHRLING (Social-Media-Redakteur)

Isst gerade: an seinem neuen Esstisch

Sieht gerade: Pose Staffel 3 (Netflix)

Hört gerade: ganz viel Drum&Bass <3

Und sonst: Im Oktober haben nach unendlich langen eineinhalb Jahren endlich die Clubs in Bayern wieder geöffnet. Ich hab es mir natürlich nicht nehmen lassen und war am ersten Wochenende sofort aus. Es war ein überwältigend schönes Gefühl! Mir war nicht klar, wie sehr ich das Nachtleben vermisst hab. So, und jetzt muss ich los, ich gehe feiern …

ANTONIA DRESSLER (Community Managerin)

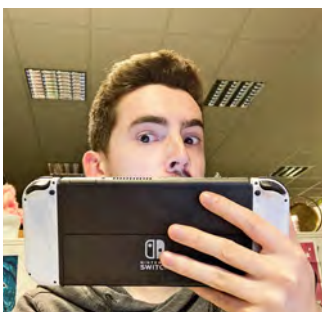
Spielt gerade: Splitgate, TESO und wenn ich Zeit finde demnächst auch New World!

Sieht gerade: Seinfeld, Squid Game habe ich jetzt durch

Hört gerade: Racheklingen (das Hörbuch), ich habe aber Angst, dass es bald vorbei ist!

Und sonst: Lebe ich mich gerade im Büro ein und muss noch die letzten Sachen für den Umzug fertig machen. Ein Bett wäre noch nice.

STEFAN WILHELM (Volontär)



Spielt gerade: Ghostrunner, Super Robot Wars V und ein bisschen Far Cry 6

Sieht gerade: Midnight Mass. Mike Flanagan beweist wieder mal ein Händchen für ruhigen, entschleunigten Horror mit Charakter. Böse und spannend!

Liest gerade: Jede Menge Lorem Ipsum. Kommt davon, wenn man die Teamseite verhältnismäßig früh befüllt.

Und sonst: Gegen eine Packung Knoppers™ schreibe ich hier hin, was auch immer Sie möchten!

MACI NAEEM CHEEMA (Redakteur)

Spielt gerade: Forza Horizon 5, Far Cry 6 (überraschend spaßig!) und Sable

Zuletzt geguckt: Den Kino-Kracher James Bond: Keine Zeit zu Sterben, Supernova, Titane und jede Menge alte Bond-Klassiker zur Auffrischung für unsere kommende Heim-Kino-Episode.

Trinkt gerade: Kaffee aus einer der hässlichsten Tassen, die ich je gesehen habe.

Und sonst: Freue ich mich auf die kommende Nintendo Direct zu Animal Crossing. Bitte nicht enttäuschen, Nintendo!

MICHAEL GRÜNWALD (Volontär)

Spielt gerade: Far Cry 6, FIFA 22, Deathloop, Hades und Dead by Daylight

Sieht gerade: Viele Filme im Kino: Nach Dune stehen der neue Bond und Halloween Kills auf dem Programm.

Liest gerade: The Walking Dead Comics

Und sonst: Habe ich mir vor kurzem neue Winterreifen gegönnt. Naja genau genommen musste es sein, denn die alten Schluffen waren ordentlich runter. Hätte zwar gerne noch ein paar warme Tage, aber für den Winter bin ich gerüstet.

DAVID BENKE (Redakteur)

Spielt gerade: Hot Wheels Unleashed, FIFA 22, Deathloop

Sieht gerade: Das "Ultracore"-Pen&Paper-Abenteuer der RocketBeans

Liest gerade: Offiziell immer noch Philip K. Dicks Bladerunner. Ehrlich gesagt habe aber schon seit knapp drei Monaten nicht mehr rein geschaut

Und sonst: War ich ein paar Tage krank zu Hause und ein wenig gelangweilt. Habe mir also mal zum Spaß die Haare gefönt. Sieht ganz fesch aus, oder?

Das N-ZONE-Team. Auf diesen Seiten plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

MARIA BEYER-FISTRICH (Brand / Editorial Director)

Spielt gerade: Diablo 2 Resurrected, Alan Wake Remastered, Final Fantasy 14, New World

Sieht gerade: Downton Abbey

Liest gerade: Einen Crafting-Guide zu New World.

Und sonst: Habe mir kuschelige Socken bestellt und Lebkuchen gekauft. Wärmflasche liegt auch wieder griffbereit. Ich vermisse das Biergartenwetter schon jetzt und noch liegen endlos viele Monate bis zum Frühling vor uns.

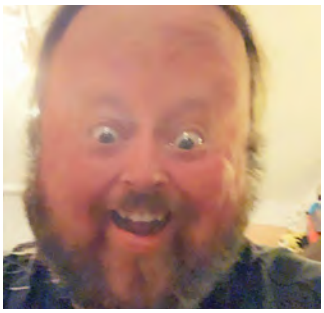
SASCHA LOHMÜLLER (Redaktionsleiter)

Spielt gerade: WoW, New World, FIFA 22, Diablo 2: Resurrected

Hört gerade: Duel – In Carne Persona

Liest gerade: The Expanse – endlich mal alle Bücher gekauft.

Und sonst: Hat mal wieder genullt. Endlich 30. Feier war sehr schön, zumindest der Teil, den ich noch mitbekommen habe. Netter Nebeneffekt: Den Partyraum endlich mal wieder aufgeräumt und dabei sogar Dinge gefunden, die schon längst als verschollen abgetan worden waren.



CHRISTIAN FUSSY (Redakteur)

Ist gerade: krank. Deshalb wird dieser Kasten auch vom Rest der Redaktion befüllt! Gute Besserung, Chris!

Sieht gerade: vermutlich die Zimmerdecke. Oder die Innenseite der Augenlider.

Sah zuletzt: den neuen James-Bond-Streifen – vermuten wir jedenfalls. In unserem Heim-Kino-Podcast hat Chris nämlich mit Maci über die Filmreihe des britischen Geheimagenten geredet, in diesem Zusammenhang entstand auch das eindrucksvolle Bild rechts.

BENJAMIN KEGEL (Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Project Zomboid (PC)

Sieht gerade: Den Gaming-Stream des Kollegen Viktor Eippert. Schaut doch mal nach auf Twitch unter VikSpielt.

Hört gerade: American Jesus von Bad Religion. Spät dran, aber geiler Track!

Und sonst: Gutes Essen macht das Leben lebenswert – auch wenn man in letzter Zeit viel im Job unterwegs ist. Da ist so eine europäische Version einer Bento-Box genau das richtige im einfallenden Winter. Lasst es euch gutgehen!

FELIX SCHÜTZ (Redakteur)

Spielt gerade: Diablo 2: Resurrected, Metroid Dread, Crysis Remastered Trilogy, Far Cry 6, Kena: Bridge of Spirits und Castlevania Advance Collection

Sieht gerade: Dune

Liest gerade: Der Herr des Wüstenplaneten (Frank Herbert)

Und sonst: Bekam von seiner einjährigen Tochter einen wunderschönen "Schnupfen" (Stärkegrad: Großer Grüner Arkelanfall) mitgebracht. Danke nochmal fürs Anhusten, mein Schatz.

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

Liest gerade: David Foenkinos – Lennon

Hört gerade: Bevis Frond – Little Eden, Amyl and the Sniffers – Comfort to Me,

Schaut gerade: The Father

Und sonst: Beim Inventarisieren meiner Platten (was macht man sonst im Urlaub?) habe ich festgestellt, dass einige doch ziemlich Dreck in der Rille haben (natürlich nur die aus zweiter Hand). Aber glücklicherweise ist ja bald Weihnachten und ich kann mir eine Vinylwaschmaschine schenken. Das wird eine tolle Überraschung!

LENNARD FINK (Praktikant)

Spielt gerade: Read Dead Redemption 2

Sieht gerade: Narcos auf Netflix

Liest gerade: sämtliche Reviews zu Far Cry 6

Und sonst: Gestern habe ich mal wieder mein Zimmer aufgeräumt. Ich lebe nämlich noch daheim bei Mami und Papi und die haben mir gesagt, wenn das Zimmer nicht aufgeräumt wird, kriege ich die Kreditkarte nicht, um FUT-Packs im neuen FIFA zu kaufen. Maaaann!!!

SEBASTIAN BIENERT (Layouter)

Spielt gerade: Immer weniger ... bisschen LOL hier, etwas Heroes of the Storm da.

Sieht gerade: Licht am Horizont

Liest gerade: „Manche Fehler muss man selber machen“

Und sonst: Hoffe wirklich diese Jahr noch in die Berge zu kommen oder zumindest noch zu ein wenig Urlaub. Bouldern wäre auch mal wieder was, wenn meine geschätzten Kollegen mich noch mitnehmen (Anmerkung der geschätzten Kollegen: aber klar doch!)

N-ZONE AWARD 9/10

Die Rückkehr einer Legende: Samus begibt sich in ihr erstes Abenteuer auf der Nintendo Switch und bringt eine vor 35 Jahren begonnene Geschichte zu ihrem Abschluss.

METROID DREAD

Wir schreiben das Jahr 2007. Eine seltsame Textnachricht, versteckt in der Ingame-Datenbank von Metroid Prime 3: Corruption auf der Wii, sorgt für Verwirrung: „Projekt Metroid Dread nähert sich den finalen Stufen bis zur Komplettierung." Eine geheime Ankündigung eines neuen Metroid-Projekts? Nein, das konnte doch nicht sein, oder? Zumal jahrelang nichts in der Hinsicht passierte. Nun wissen wir: Doch, es konnte sein! Denn jetzt erscheint das legendäre Metroid Dread also wirklich für die Nintendo Switch. Hat ja nur schlappe 14 Jahre gedauert!

Das Ende einer Ära

Zur Einordnung: Metroid Dread, der offiziell fünfte Teil der Serie, ist auch deswegen etwas Besonderes, weil es den zumindest derzeitigen Abschluss der Metroid-Saga darstellt. Die Prime-Trilogie, Metroid: Other M, die diversen Spin-offs, das waren, wenn man so will, Nebengeschichten, angesiedelt zwischen den anderen Spielen. Nun aber erfahren wir, wie es nach Metroid Fusion weitergeht, welches 2002 für den Game Boy Advance erschienen ist. In Fusion stellte sich Serienprotagonistin Samus Aran auf einer verlassenen Weltraumstation erfolgreich der alles vernichtenden parasitären Lebensform X entgegen. Zu Beginn von Dread macht sie sich nun im Auftrag der Galaktischen Föderation auf zum Planeten ZDR. Denn die X scheinen nicht ganz so ausgelöscht, wie es den Anschein hat, wenn man einer mysteriösen Videobotschaft Glauben schenken mag, die sie von dort erreicht hat. Metroid hat seit jeher den Ruf der „erwachsenen" Nintendo-Serie, nicht nur wegen der düsteren Science-Fiction-Atmosphäre, sondern auch, weil sie sich nicht erzählerisch im Kreis bewegt. Hier gibt's keine halbgaren Story-Erklärungen mittels Wiedergeburten wie bei Zelda, hier ist die Lore nicht völlig egal wie bei Super Mario:

Wer die Vorgänger (allen voran Fusion) nicht kennt, wird zu Beginn kurz in die wichtigsten Ereignisse eingeweiht. Trotzdem ist die Story vor allem für Fans gemacht.

Die Bosse, die uns erwarten, sind zwar allesamt etwas zu einfach, aber wirklich famos inszeniert. Diesen Knaben hier kennen Serienveteranen natürlich schon.

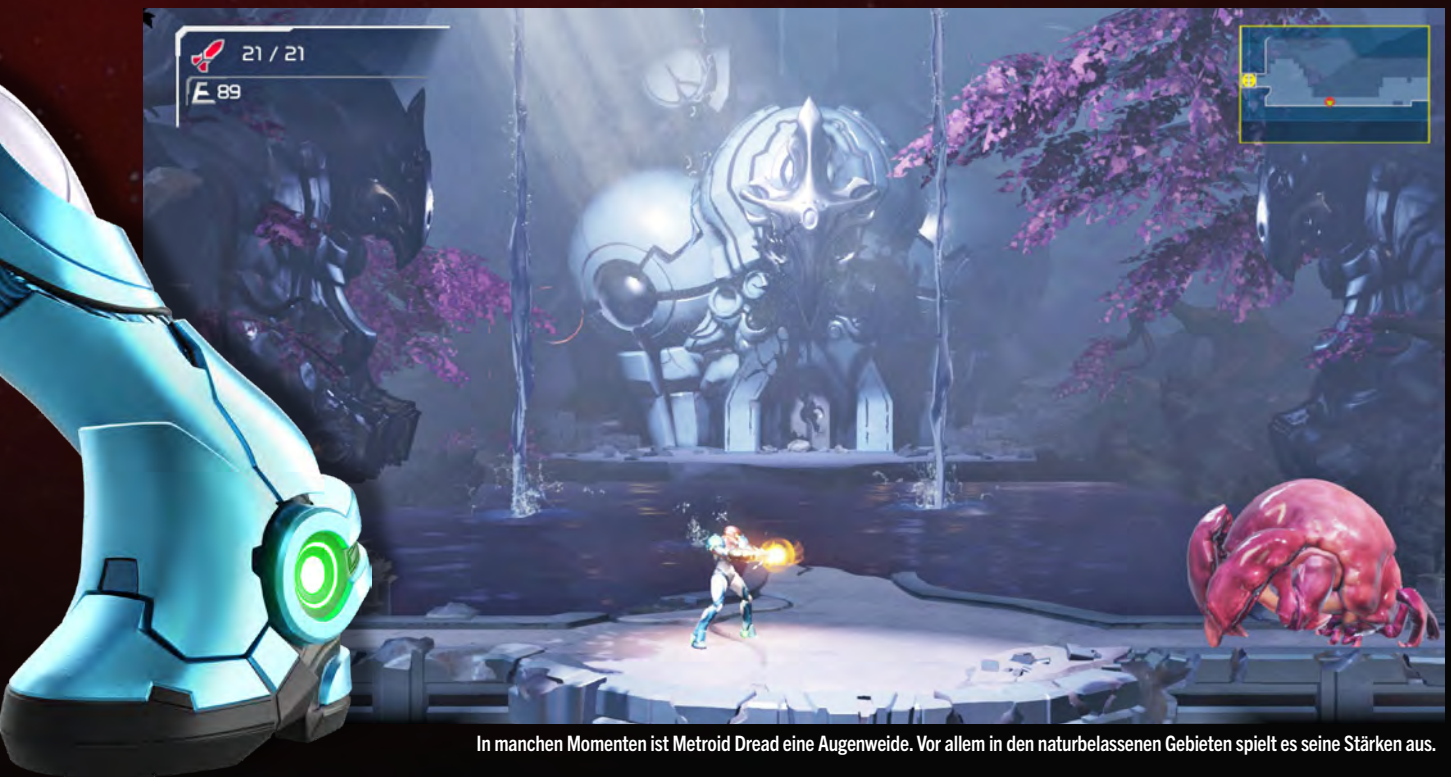
Vom ersten Metroid auf dem NES über die Prime-Eskapaden und nun bis hin zu Dread hängen die Geschichten der Spiele alle direkt zusammen. Dread soll laut den Entwicklern eine Art vorläufiges Finale darstellen. Es soll also nicht zwingend das Ende der Haupterzählung sein, aber doch ein Abschluss für all das, was Samus vor allem in Metroid, Metroid: Return of Samus, Super Metroid und Metroid Fusion erlebt hat.

Ein Kracher zum Abschluss

Und was soll man sagen, das gelingt – großteils. Das Ende des neuen Abenteuers hat es nämlich richtig in sich und liefert nicht nur Action satt, sondern auch eine geballte Ladung Informationen zu Samus selbst und der Science-Fiction-Welt, die wir in all den Jahren kennen und lieben gelernt haben. Der Weg dorthin ist aber nicht ganz so gut gelungen. Über weite Strecken passiert nämlich nach der Anfangssequenz nicht wirklich viel. Da schlägt man sich dann von Areal von Areal durch, gelegentlich gibt es Zwischensequenzen, die wirklichen Story-Entwicklungen sind aber auf wenige Momente verteilt. Zudem werden Leute, welche vor allem Fusion nicht kennen, überraschend alleine gelassen. Ja, es gibt zu Beginn eine Zusammenfassung, doch warum diese oder jene Enthüllung oder dieser oder jener Auftritt einer Figur etwas Besonderes ist, dürfte einem Neuling nicht klar sein. Das ist nicht dramatisch, die Handlung bleibt auch so nachvollziehbar. Ohne Metroid-Wissen ist es aber schwer vorstellbar, dass jemand allzu viel aus ihr mitnehmen wird.

Ghost in the machine

Auch die Präsentation hat ihre Macken. Manchmal wirken die Schnitte in den Zwischensequenzen gar abrupt, zudem mutet es seltsam an, dass die beiden Computerstimmen, die man im Spiel häufig hört, tatsächlich auf künstliche Sprache setzen. Wir zumindest fühlten uns teilweise stark an die dadaistische Lebenssimulation Tomodachi Life erinnert, wo die Figuren ebenso plapperten, was in diesen Momenten ein wenig an der ernsten Atmosphäre zerrt. Aber immerhin: Die KIs sprechen deutsch, und die seltenen Momente, in denen wir der Kunstsprache außerirdischer Lebensformen lauschen, klingen tadellos. Grafisch reißt Dread keine Bäume aus, ist aber sehr anständig umgesetzt und wirkt wie eine deutlich hübschere Version des 3DS-Remakes Metroid: Samus Returns derselben Entwickler. In manchen Momenten wirkt die in 2,5D dargestellte, aber spielerisch stets auf 2D setzende Welt etwas kahl. In anderen hingegen sorgen schöne Effekte und Elemente im Hinter-



In manchen Momenten ist Metroid Dread eine Augenweide. Vor allem in den naturbelassenen Gebieten spielt es seine Stärken aus.

Wo Licht, da auch Schatten, und über weite Strecken gucken wir leider auch auf eher unansehnliche, sich relativ ähnlich sehende Gänge. Das ist grafisch unspannend.

grund wie Dampf und malmende Maschinen, schales Licht und düster glitzernde Höhlen für jede Menge Stimmung. Die Animationen von Freund und Feind sind zudem über jeden Zweifel erhaben und die Momente, in denen die butterweiche Framerate mal in die Knie geht und es zu leichten Rucklern kommt, kann man an einer Hand abzählen. Die Sound-Kulisse ist außerdem gelungen wie eh und je, zumindest, was die Effekte angeht. Die Musik hingegen … nun, sie ist nicht per se schlecht. Sie untermalt das Gameplay passend, in den richtigen Momenten dreht sie schön auf. Auch direkt nach dem Abspann war es uns aber nicht möglich, uns auch nur eine der Melodien ins Gedächtnis zu rufen, was wohl auch daran liegt, das anders als auf die heroischen Klängen eines Fusion eher auf Ambiente-Musik gesetzt wurde. Das Ergebnis klingt gut, ist aber eben doch ein gutes Stück entfernt von den ikonischen Klängen eines Super Metroid oder auch eines Metroid Prime.

So muss Samus!

Aber Story-Schwächen hin, Technikproblemchen her, wovon Metroid lebt, ist natürlich die Atmosphäre, und die ist wieder einmal famos gelungen. Mehr noch als zuvor ist die Inspiration durch den Weltraumhorrorklassiker Alien klar erkennbar, und Momente, in denen Dread beinahe schon gruselig ist, gibt es allenthalben; zwar ist es auch in dieser Hinsicht nicht ganz so kompetent wie vor allem Fusion, steht aber nicht weit dahinter. Und: Sie haben Samus wieder auf Spur gebracht! Nach dem kontrovers aufgenommenen Metroid: Other M und dessen sehr verletzlichen Interpretation der Figur ist sie in Dread die taffe Kriegerin, als die man sie kennt und liebt. Eine Frau weniger Worte, die stattdessen ihre Taten sprechen lässt aus gutem Grund als eine der besten Action-Protagonisten der Videospielwelt gilt. Klasse!

Eine Welt von Welt

Kennt man und liebt man: Das gilt auch für das Gameplay. Denn eines kann man Dread nicht unterstellen: dass es große Experimente eingehen würde, weder im Positiven noch im Negativen. Uns erwartet eine große, verzweigte 2D-Welt, die es nach und nach zu erkunden gilt. An allen möglichen Ecken und Enden findet man, beziehungsweise erhält man von besiegten Bossen neue Items und Fähigkeiten, mit denen man weiter voranschreiten und Gebiete erreichen kann, die beim ersten Besuch noch nicht zugänglich waren. Metroidvania eben! So bekommt man größtenteils auch bekannte Items wie Bomben, Morph Ball, Super Missiles und den Grapple Beam an die Hand. Die neu hinzugekommenen Helferlein ergänzen das Portfolio gut, ohne das Spielgefühl dramatisch zu verändern, darunter etwa eine neue Art von Bombe und die Möglichkeit, an speziellen, blauen Wänden entlangzukrabbeln. Nein, innovativ ist das nicht,

Die E.M.M.I.s sind zu Beginn eine nette Abwechslung, nerven aber irgendwann, vor allem wegen der fast unblockbaren One-Hit-Hills.

Ist einem ein E.M.M.I. auf den Fersen, muss man sich erst ein gutes Stück von ihm entfernen, um sich erfolgreich vor ihm verstecken zu können.

Was die Gestaltung und die Animationen der Heldin selbst, aber auch der anderen Figuren angeht, ist Dread eine Pracht und trifft genau den Stil der Serie.

muss es unserer Meinung nach aber auch nicht sein. Denn die Umsetzung ist umso gelungener. Das fängt schon bei der Welt an. Ganz so einzigartig und unverkennbar wie in manch anderen Serienteilen mögen die Areale nicht sein. Dafür ist es aber eine wahre Freude, nach und nach zu erkennen, wie die unterschiedlichen Gebiete zusammenhängen, sobald man entsprechende Items zum Freilegen der Wege gefunden hat. Die Welt ist in sich ungemein stimmig, und ständige nervige Sackgassen, wie sie in Samus Returns gang und gäbe waren, gehören dankenswerterweise der Vergangenheit an.

Vorwärts durch Rückwärts

Überhaupt ist Backtracking, also das Zurückkehren in bereits besuchte Bereiche, zwar schon ein Faktor, allerdings ist die Spielführung so gut gemacht, dass es sich nie anfühlt, als würde man immer wieder dasselbe sehen. Genau im richtigen Moment gibt's einen neuen Shortcut, ein Gebiet hat sich so verändert, dass man es eh kaum noch wiedererkennt oder sonstwie wird dafür gesorgt, dass das Erforschen eine Freude ist und man von abwechslungsreichem Highlight zu abwechslungsreichem Highlight jagt. Nur Komplettisten, die 100 Prozent der Items ihr Eigen nennen wollen, werden öfter mal dieselben Räume zu Gesicht bekommen, und da gibt's dann jede Menge, teilweise wirklich knifflige, optionale Umgebungsrätsel. Die Suche nach den wertvollen Raketen- und Lebenscontainern und Bomben wird einem dank einer extrem kompetent umgesetzten Map, die genau zeigt, wo man schon war und wo nicht und was man schon alles gefunden hat und auf der man interessante Orte markieren kann, sehr angenehm gestaltet. Weitere Hilfsfunktionen wie ein Logbuch, welches die bisherigen Ereignisse zeigt, ein praktisches Schnellreisesystem und andere Quality-of-Life-Features zeigen: Die Entwickler von Metroid Dread haben sich hier wirklich viele Gedanken gemacht.

E.M.M.I. – kurz für Eher MittelMäßig Interessant

Auch das Pacing ist eine wahre Freude. Unnötige Spielzeitstreckung, Momente, in denen nichts von Belang passiert, all das gibt es fast nicht. Da fällt es auch leichter, die dennoch relativ kurze Spielzeit von etwa sieben bis acht Stunden für die Story und elf bis zwölf Stunden für Komplettisten zu verkraften – lieber hohe Qualität über eine kürzere Spanne, als Leerlauf um des hohen Spielzeitkontos willen. Eine Ausnahme gibt es:

Die Map ist gewaltig und weitverzweigt, aber so logisch aufgebaut und mit dermaßen sinnvollen Hilfefunktionen versehen, dass man trotzdem stets den vollen Überblick hat.

Wer die magischen 100 % Fortschritt neben seinem Speicherstand stehen haben will, der muss fleißig suchen und darf mehrere Stunden auf die Story-Spielzeit draufschlagen.

Neben wenigen, aber dafür toll gestalteten Bossen erwarten den Spieler allerlei Nebenbosse. So weit, so gut, allerdings wiederholen sich diese Widersacher viel zu häufig. Gerade die Menge an Kämpfen gegen die Chozo-Soldaten mit nur leichten Variationen hätte man gerne zurückschrauben können. Zudem etwas Geschmacksache sind die E.M.M.I.s. Die Roboter im Apple-Design und in verschiedenen Farben sind in bester Terminator- oder eben Alien-Manier fast unzerstörbar. Pro Areal gibt es ein Gebiet, in dem eine der Blechbüchsen ihr Unwesen treibt. Der einzige Weg, zu überleben, ist Stealth. Zwar kann man meist gut ausweichen und auch Wegrennen ist eine Option, haben die Roboter Samus aber erwischt, heißt es abseits eines sehr, sehr schwer hinzubekommenden Konter-moves aber: Game Over. Bei den ersten paar Malen macht das noch Spaß, zumindest wir waren der (stets dankenswerterweise in einer äußerst befriedigenden Zerstörungsaktion endenden) Schleichparade aber irgendwann überdrüssig. Gerade die letzten paar E.M.M.I.s erlauben relativ wenige Fehler. Schlussendlich sind diese Momente aber kein so großer Faktor, wie das Gameplay-Material vor Release es einem glauben machen wollte. Das Metroid-Gameplay wird durch die eingestreuten Schleichpassagen zwar nicht schlechter, aber auch nicht wirklich besser. An die noch deutlich selteneren und wohl auch dadurch wesentlich furchterregenderen Stealth-Momente in Metroid Fusion reichen die E.M.M.I.-Passagen jedenfalls nicht heran.

Leichte Probleme

Wer jetzt Angst hat, dass Metroid Dread wegen diesen Momenten zu anspruchsvoll ausfallen könnte: keine Sorge. Mit ein bisschen Trial & Error ist jeder E.M.M.I.-Moment rasch geschafft. Im Gegenteil kann man dem Abenteuer sogar eher vorwerfen, dass es zu sehr auf der einfachen Seite wandert. Nach ein paar Versuchen hat man die Angriffsmuster der Bosse verstanden und erledigt sie mühelos, wenn man sie denn nicht gleich beim ersten Antritt bezwingt. Eine Ausnahme bildet der letzte Endgegner, aber auch da hat man die Tricks relativ bald raus. Einen härteren Schwierigkeitsgrad kann man erst nach dem ersten Durchgang anwählen. Dass die Kämpfe selten ein Problem darstellen, kann man natürlich auch positiv deuten, denn das liegt nicht zuletzt auch an der beinahe perfekten Steuerung. Das Gamepad ist gut belegt mit allerlei Aktionen, dennoch hat man stets die volle Kontrolle. Egal, ob man mit Höchstgeschwindigkeit durch Gänge saust und springt, Feinden mit dem Konterschlag die Lichter ausbläst oder eben mit Beam und Raketen gegen Obermotze vorgeht – wenn man

Metroid Dread ist nicht ganz so gruselig wie Fusion, verfügt aber auch über zahlreiche sehr stimmige, spannende Momente. So muss Metroid sein!

Der von einigen Fans kontrovers aufgenommene Konter-Move aus Samus Returns ist zurück und bereichert unserer Meinung nach das Spielgefühl durchaus sinnvoll.

Die diversen Minibosse bekommt man leider viel zu häufig zu Gesicht. Hier wäre weniger auf Dauer definitiv mehr gewesen.

doch mal draufgeht, muss man meist die Schuld bei sich selbst suchen, nicht beim Spiel. Und auf einer anderen Ebene ist Metroid Dread zwar auch nicht schwer, aber sehr Nintendo-untypisch: Es nimmt einen fast niemals an der Hand. Von einigen wenigen Momenten abgesehen, muss man sich komplett selbst erarbeiten, wohin man für das nächste Ziel gehen muss. Das gelingt aber wegen der wirklich sehr guten organischen Wegführung gut, die dafür sorgt, dass man sich regelmäßig ziemlich schlau fühlt, eine gesuchte Lösung entdeckt zu haben, weil man die subtilen Hinweise richtig gelesen hat. Und auch sonst vertraut das Spiel darauf, dass man sich die Funktionsweise diverser Items und Moves abseits erklärender Tutorial-Texte selbst erarbeitet. Keine nervigen Hinweiseinblendungen, keine Wegweiser, kurzum: Man fühlt sich als Spieler ernstgenommen. So muss das sein!

Große Fußstapfen

Schlussendlich ist Metroid Dread eines nicht: ein großer Schritt voran für die Serie, sollte sich irgendjemand einen solchen erwartet haben. Nein, es ist einfach ein verdammt gutes Metroidvania, bezüglich der Story vor allem für Fans interessant, auf spielerischer Ebene aber auch für alle anderen. Ist es das beste Metroid aller Zeiten? Auch das wohl eher nicht, denn trotz aller Qualitäten halten es einige Kleinigkeiten zurück, und in Zeiten der beiden Ori-Spiele, von Hollow Knight oder auch Guacamelee! Ist die Konkurrenz natürlich sehr, sehr stark. Aber: Es ist eben Metroid, und diese ganz eigene Atmosphäre, dieses Gefühl, als Fan nach Hause zu kommen, und vor allem mit Samus Aran die wohl coolste Socke des ganzen Universums zu verkörpern, gibt es nur hier. Wir mussten lange auf dich warten, Metroid Dread. Schön, dass du endlich angekommen bist.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

Nicht mein Lieblings-Metroid, aber ein sehr, sehr würdiger Serienvertreter

Nach nicht ganz acht Stunden für die Haupt-Story und noch einmal etwas mehr als drei, um 100 Prozent aller Items zu sammeln, ging ich sehr zufrieden aus meiner Zeit mit Metroid Dread. So muss ein tolles Metroidvania aussehen! Super Welt-Design, nicht unbedingt kreative, aber gut umgesetzte Items, eine zum Schneiden dichte Atmosphäre, eine fast perfekte Steuerung und eine Samus Aran, die so geschrieben ist, wie man sich das als Fan vorstellt –klasse! Jedoch: Eher untypisch für Nintendo werden Leute, die die Vorgänger nicht kennen, eher mitgeschleift denn abgeholt. Auch, wenn Kenntnisse von vor allem Fusion für das Story-Verständnis nicht notwendig sind, kann ich mir schwer vorstellen, dass die Geschehnisse im Spiel (dieses Finale!) ohne Hintergrundwissen allzu interessant sind. Außerdem, bei all der sehr hohen Qualität, wandert der Titel doch auf sehr sicheren Pfaden, Innovation darf man sich nicht erwarten. Die wenigen neuen Items sind cool, aber ändern nichts am grundsätzlichen Gameplay, und die Stealth-Abschnitte mit den E.M.M.I.s, obschon teilweise spannend, verlieren irgendwann ihren Reiz. Kurzum: Metroid Dread ist Stagnation auf allerhöchstem Niveau. Auch, wenn es unter anderem deswegen nicht an meinen Favoriten Metroid Fusion heranreicht, sollte sich keiner davon abhalten lassen, eines der trotzdem besten Switch-Spiele überhaupt zu genießen.

Infos

Termin:	08. Oktober 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Mercury Steam
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Grandioses Weltdesign
- ✚ Sehr guter Spielrhythmus
- ✚ Nimmt einen nicht bei der Hand
- ✚ Verwinkelte, aber sehr logische Map
- ✚ Brillante Übersichtskarte
- ✚ Abwechslung pur
- ✚ Gelungene, düstere Atmosphäre
- ✚ So muss Samus' Charakter sein!
- ✚ Fast perfekte Steuerung
- ✚ Gut umgesetzte Neuerungen
- ✚ Ungemein spannendes Finale
- ✚ Organische Wegführung
- ✚ Sinnvolle Hilfsfunktionen
- ➖ Über weite Strecken eher einfach
- ➖ Minibosse wiederholen sich häufig
- ➖ E.M.M.I.s nerven auf Dauer
- ➖ Story lange Zeit nur Beiwerk und nur für Fans
- ➖ Technisch „nur" gut
- ➖ Etwas belanglose Musik
- ➖ Relativ kurz

Wertung

9

Brillantes, wenngleich etwas innovationsarmes Abenteuer mit einer Story vor allem für Fans

WARIOWARE: GET IT TOGETHER!

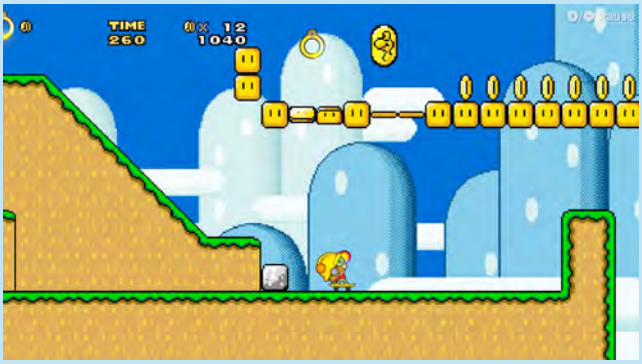
In Warios schrägem Partyspiel scharrt ihr in Katzenklos, zupft die Achselhaare einer Gottheit und schaukelt Babys in den Schlaf – wie viel Spaß macht das?

Ach, was waren wir optimistisch, als wir zunächst die Ankündigung von Warioware: Get It Together! gesehen und dann die Demo gespielt hatten. So viel Content schien drinzustecken in der Mikrospielsammlung, so viel Langzeitunterhaltung und Abwechslung. Die Testfassung von Warioware: Get It Together! hat uns dann wieder auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt, nicht unbedingt schmerzhaft, aber dennoch ein bisschen ernüchternd. Aber zunächst mal zu den guten Nachrichten: Das neue Warioware ist, wie seine zahlreichen Vorgänger, ein unterhaltsames und humorvolles Vergnügen für gemeinsame Partyabende. Damit hat der Titel die wichtigste Anforderung erfüllt, mehr allerdings nicht.

Raus hier!

In Get It Together! steckt eine Kampagne, in der Wario und Konsorten in die Welt ihres selbst entwickelten Videospiels entführt werden. Schuld daran: die nervigen Bugs und ein aus den Vorgängern bekannter Charakter,

Auf dem kleinen Bild im Bild befördert ein Spieler Ballonpost im Mikrospiel, rechts daneben pumpen die Mitspieler einen weiteren Ballon auf – so viele Ballons!



Der „Bosskampf" in 9-Volts Kampagne ist einfach ein Level aus Super Mario World. Kultige Idee oder bequem von den Entwicklern? Das müsst ihr entscheiden.

Die Präsentationen der verschiedenen Kampagnen sind schön schräg gestaltet und passen gut zum Thema der jeweiligen Welt. Hier geht's um Musik und Rhythmus!

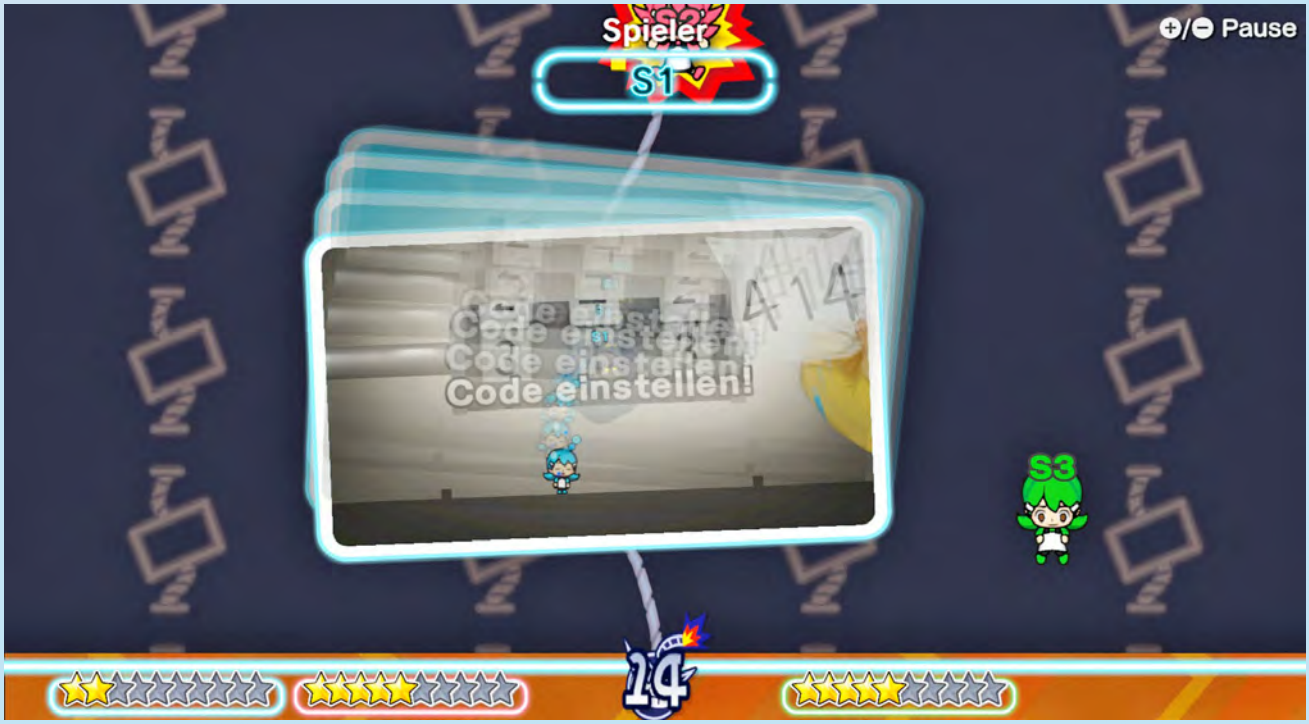
Das Abstecken der Areale in dieser Mehrspielerdisziplin fügt dem Mikrospielzirkus eine winzige, aber sehr willkommene Prise Taktik hinzu.

den wir euch aber nicht vorher verraten wollen! Nach und nach schreiten wir auf einer Oberweltkarte durch die unterschiedlichen Kapitel und schalten dabei die gefangenen Helden wie Mona, Orbulon, Dr. Crygor und mehr frei. Hübsch gemacht sind die jeweiligen Welten, die gleichzeitig thematisch zu den enthaltenen Mikrospielen passen. Die Kinder-Ninjas Kat und Ana etwa stecken im Abschnitt, in dem es um Tiere geht, dementsprechend findet ihr dort alle Disziplinen, die irgendwie mit Vierbeinern zu tun haben. Dazu kommen Bosskämpfe, die je nach Kapitel sehr unterschiedlich ausfallen – nicht alle davon machen gleich viel Spaß. In Warios Welt etwa malträtieren wir einfach einen Gegner mit der Rammattacke, bis er aufgibt, in Monas Abschnitt hingegen packen wir Umzugskartons und müssen uns dafür unterschiedliche Gegenstandskombinationen merken. Nichtsdestotrotz tun wir hier stets das Gleiche: Mikrospiele hintereinander absolvieren, bis uns die vier Leben ausgegangen sind. Die kleinen Geschichtchen, in welche die Abschnitte eingebettet sind, punkten mit Charme und nun auch vertonten Sätzen der Protagonisten. Das Hund-Katze-Duo Dribble und Spitz quasselt jetzt zum Beispiel Berlinerisch beziehungsweise Bayerisch – eine sehr sympathische Synchro!

Die Spielzeit pro Kapitel und freischaltbarer Spielfigur ist mit 15 bis 30 Minuten knapp bemessen, die ganze Story haben wir problemlos innerhalb weniger Stunden abgeschlossen. Die Rückkehr in den Story-Modus reizt nur insofern, dass wir mit einem anderen Team antreten und um einen neuen Highscore kämpfen (auf Wunsch mit einem zweiten Spieler), oder um Minispiele freizuschalten, die wir noch nicht in der Wariopedia verewigt haben.

Wer macht hier was?

Die wohl wichtigste Neuerung in Warioware: Get It Together! ist der nun immense Unterschied bei der Steuerung der insgesamt 18 Charaktere (die Duo-Protagonisten zählen wir als eine Figur). Es gibt die ganz simplen Allrounder wie Wario, Mike oder Orbulon, aber auch einige mit komplizierteren Fähigkeiten, darunter zum Beispiel Penny, die sich mithilfe des Wassertanks auf ihrem Rücken spritzend fortbewegt und angreift, oder 5-Volt, deren Geist vom Körper getrennt durch die Gegend schwebt und die sich teleportiert. Die Wahl des Kämpfers sorgt für eklatante Unterschiede beim Schwierigkeitsgrad, manche Minispiele sind beinhart mit dem einen, banal mit einem anderen Charakter. Das ist so gewollt und soll für noch mehr Abwechslung sorgen, was auch teilweise gelingt. In der Praxis aber wollte bei uns niemand mit



Bei dieser Disziplin können die Mitspieler dem gerade Spielenden das Leben schwer machen, indem sie das Bild manipulieren.

Trotz Regen und Schnee gilt es, den Ball (oder die Bälle) in der Luft zu halten. Je länger wir das schaffen, desto mehr Punkte bekommen wir.

Mantis, Penny oder auch 18-Volt spielen, wenn es ja Figuren gibt, mit denen der Sieg einfacher zu erringen ist. Für ambitionierte Zocker stellt die Jagd nach der Höchstpunktzahl sicherlich eine Motivation dar, aber für den Gelegenheitsspieler bietet das neue Warioware wenig Content, der zum Dranbleiben animiert, obwohl es auf den ersten Blick scheint, als würde hier jede Menge Inhalt geboten.

Wario-Cup und mehr

Was liefert Warioware also noch? Zum Beispiel den Wario-Cup für einen Spieler. Hier sind Charakterwahl, Spielgeschwindigkeit und die Auswahl der Disziplinen vorab festgelegt, und wir versuchen, so viele Punkte wie möglich zu machen. Uns dabei die Online-Bestenlisten eintragen (oder diese bloß anschauen) können wir nur mit Nintendo-Online-Abo. Mit den erspielten Münzen leisten wir uns Items, die wir den Charakteren schenken können, um sie im Level aufsteigen zu lassen. Das ändert zwar nichts an deren Fähigkeiten, aber sie bekommen dann je nach Stufe Bonuspunkte im Wario-Cup. An sich eine nette Idee, aber nur sehr wenige Personen werden wohl die Muße und Zeit haben, die 18 Figuren langsam aufzustufen, nur, um ein paar Punkte mehr im Wario-Cup zu verdienen, wodurch sie dann wiederum mehr Münzen erhalten, mit denen sie abermals Charaktere aufleveln. Außerdem werden die Disziplinen mit nur einem Mal pro Woche zu selten erneuert.

Wie üblich stecken in Warioware nicht nur die Modi, bei denen man abwechselnd, gleichzeitig oder nacheinander die Mikro-Games zockt, sondern auch ein paar andere Spielarten. Das kongeniale Zeichenspiel aus der Wii-U-Fassung hat es nicht in Get It Together! geschafft, stattdessen gibt es zum Beispiel Hoch das Bällchen, bei denen bis zu vier Spieler verhindern müssen, dass ein Ball auf den Boden prallt, Fünf und Hopp, eine Art Volleyball, bei dem oft die Charakterwahl schon über Sieg oder Niederlage entscheidet und den Kettenkampf. Letzteres ist eine uninspirierte Kopie von Super Smash Bros., bei der sich die Figuren gegenseitig Saures geben. In Arbeitswegelagerei durchqueren bis zu vier Teilnehmer simple Sidescrolling-Abschnitte, erlegen Feinde und sammeln Items, um am Ende als Punktesieger aus dem Battle hervorzugehen. Alle diese Modi liefern jeweils ein Stündchen Unterhaltung, dann hat man sich satt gespielt. Bei den anderen Modi stehen die Mikro-Games im Mittelpunkt, am besten gefallen davon haben uns die Kategorien Ballonspannung, Puckpanik und Triritorium – Ballonspannung kennt man allerdings schon aus den Vorgängern. Nach der Reihe spielen Teilnehmer dort Mikro-Games, wer gerade nicht dran ist,

Hier im Duell geht es ganz klassisch gleichzeitig und zu zweit in den Kampf der Mikrospiele. Aber wieso geht das denn nicht auch mit vier Spielern?

Penny gehört zu den schwierig zu steuernden Charakteren. Wer keine echte Herausforderung sucht, wird sie wohl selten freiwillig als Figur auswählen.

Die Kämpfe gegen von der KI gesteuerte Figuren sind kaum mehr als eine nette Dreingabe, die man mal ausprobiert, und dann vermutlich nie mehr anrührt.

Wie viele Herzen sind zu sehen? Bei vielen Mini-Games gibt es mehr Interaktionsmöglichkeiten als gedacht. Zum Beispiel können wir die Herzen auch zerstören!

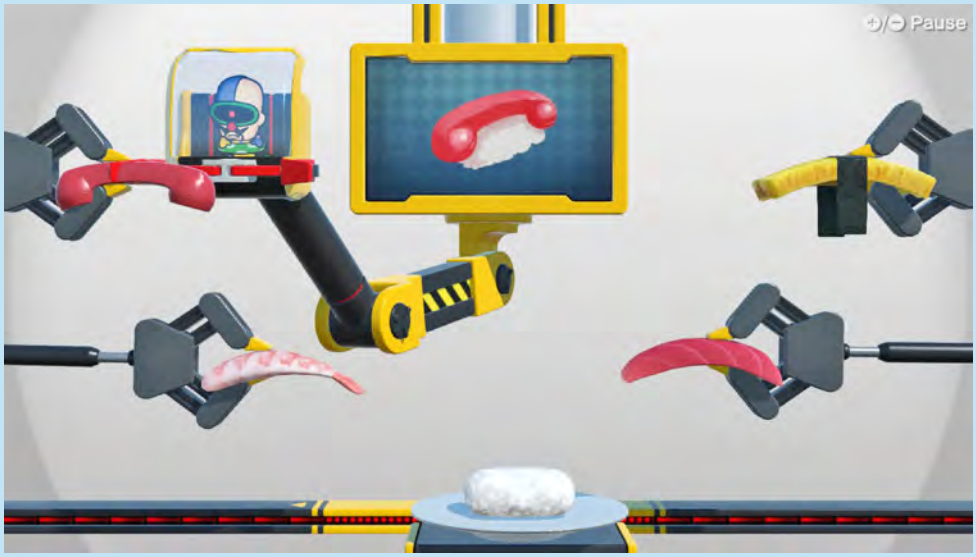
bläst einen Ballon auf. Sobald dieser platzt, ist derjenige raus, der gerade im Mini-Game steckt.

Bei Puckpanik manipulieren die Freunde das Minispiel, sie drehen oder quetschen etwa den Bildschirm. Bei Triritorium steckt ihr ein Feld mit Flaggen ab, um am Ende durch gewonnene Minispiele die größte Fläche abzudecken. Mikrospiel-Arena ist ein klassischer Versus-Modus, allerdings dürfen maximal zwei Spieler mitmachen – eine vertane Chance. Warioware fehlt eine Möglichkeit, einfach und schnell ein schnörkelloses Match mit Freunden zu starten.

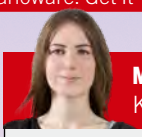
Und der Rest

Hinter den in der Demo angedeuteten Missionen steckt kein weiterer Story-Modus. Stattdessen handelt es sich dabei quasi um Erfolge: Wir bekommen Münzen, indem wir eine gewisse Anzahl Runden im Story-Modus überstehen, unsere Spielfigur einfärben, Items und Titel freispielen und so weiter. Einen Großteil erledigt man unabsichtlich nebenher. Die Darbietung der Missionen in Form einer unübersichtlichen Textliste motiviert nicht gerade dazu, öfter einen Blick in das Menü zu werfen.

Zu sprechen kommen muss man natürlich noch auf die Mikrospiele an sich. Und diese sind zum größten Teil über jeden Zweifel erhaben, zumal sie dank der unterschiedlichen Charakterfähigkeiten flexibler daherkommen und je nach Schwierigkeitsgrad Variationen vorzuweisen haben. So erarbeiten wir uns Strategien für verschiedene Games, abhängig von der Spielfigur. Die wild durcheinandergewirbelten Stile der Spielchen sind charmant, sympathisch, farbenfroh und humorvoll, genau wie die Texteinblendungen beziehungsweise Sprachbefehle zu Beginn jeder Runde (Beispiel: „Sie sollen knutschen!“). Ein bisschen Fäkalhumor kommt auch zum Tragen, aber nie besonders geschmacklos und eigentlich immer kindgerecht. Für die Jüngsten allerdings könnte Warioware zu stressig sein, schließlich hat man nur ein paar Sekunden Zeit, um die Aufgaben zu erfüllen. Für Partyabende taugt Get It Together!, auch wenn eine Dauerbrennerdisziplin oder ein suchterregendes Extraspiel fehlen. **Katharina Pache**



Bei Dr. Crygors Bosskampf müssen wir Sushi so zusammensetzen, wie es das Bild vorgibt. Ein Telefonhörer-Nigiri, bitte!



MEINUNG
Katharina Pache

Gut, aber kein Fleißbienchen für Warioware

Was habe ich früher viel Warioware auf dem Gamecube gespielt – tolle Zeiten! Und vom Orbulon-Zeichenspiel in der Wii-U-Ausgabe habe ich ja schon genug geschwärmt. Get It Together! macht, was die Serie seit jeher gut macht, aber auch nicht wirklich mehr – statt Charakterfähigkeiten, so nett ich dieses Gimmick wirklich finde, hätte ich lieber mehr von allem anderen gehabt. Mehr Minispiele, mehr packende Extraspiele abseits dieser Minispiele, mehr richtige Langzeitmotivation anstatt Aussichten auf Highscores und Münzenschefelei. Die Jackbox-Spiele sind an ältere Spieler gerichtet und stellen weniger die reine Mechanik in den Vordergrund, gehen also anders an die Sache heran, als Warioware das tut. Allerdings könnte Nintendos Serie von der Konkurrenz lernen, wie man Spieler so bei der Stange hält, das bei wirklich jedem Partyabend mindestens eine Runde gezockt wird. Nämlich mit mehr Abwechslung und Inhalt, sodass sich nicht schon nach ein paar Stunden das Gefühl einschleicht, alles gesehen zu haben. Das klingt nun alles furchtbar kritisch, heißt aber nicht, dass ich nicht gut unterhalten wurde von Warios aktuellen Eskapaden. Ich hätte aber gerne noch länger und vor allem dauerhaft Spaß mit dem Spiel. De facto aber weiß ich schon jetzt, dass Warioware: Get It Together! nach ein paar Abenden mit Freunden in den Schrank wandern und dort vermutlich einstauben wird. Außerdem: Auf den Wario-Cup oder allgemein das Aufleveln der Figuren hätte ich verzichten können, was mir aber fehlt: Mehr nette, kleine Geheimnisse zum Freischalten, so wie das früher mal üblich war. Nachdem ich alle Mikrospiele entdeckt hatte, passierte exakt nichts. Da ich nicht ausschließen will, dass irgendwo noch etwas sehr gut verborgen ist, das ich bislang nicht gefunden habe, lasse ich diesen Umstand bei der Wertung mal außen vor.

Infos

Termin:	10. September 2021
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Wilde, spaßige Mischung aus mehr als 200 Minispielen
- ✚ Lustige Präsentation
- ✚ Charmant synchronisiert
- ✚ Spielfiguren mit unterschiedlichen Fähigkeiten sorgen für Abwechslung
- ✚ Ohrwurmverdächtige Musikstücke
- ✚ Eignet sich toll für Partyabende
- ➖ Zu wenig Inhalt, um auf Dauer zu motivieren
- ➖ Zu viel auf Solospieler fokussierter Content
- ➖ Halbgar umgesetzte Extraspiele
- ➖ Zugriff auf Highscores nur mit Nintendo Switch Online

Wertung

7

Kurzweiliges, amüsantes Party-Game, das aber auf Dauer zu wenig Inhalt bietet

Windgeister und Elementare dürfen in keinem ordentlichen Fantasy-Aufgebot fehlen.

KING'S BOUNTY 2

Der Vorgänger begründete das Genre der rundenbasierten Strategie-RPGs, der Nachfolger will frischen Wind in die Nische bringen.

Was war 1990 nur für ein aufregendes Jahr. Deutschland feierte die Wiedervereinigung. Tim-Berners Lee kreierte den ersten Web-Server und schaffte damit die Grundlage für das World Wide Web, das Internet. Im Bereich der Videospielwelt erblickten namhafte Titel wie The Secret of Monkey Island, Ultima 6, Metal Gear 2, Wing Commander und auch King's Bounty das Licht der Welt. Letzteres erhielt zwar nur durchschnittliche Bewertungen und gehörte nicht zu den wirtschaftlich erfolgreichsten Titeln des Jahres, dennoch sollte es in der Videospielgeschichte eine ganz besondere Stellung einnehmen.

Aus diesem Titel ging in den Folgejahren die Reihe Heroes of Might and Magic hervor, die mit insgesamt sieben Teilen in den kommenden drei Jahrzehnten das Genre der rundenbasierten Taktikrollenspiele bestimmen sollte. Nach über dreißig Jahren und einigen untertitelten Ablegern in den Jahren 2008 bis 2014, dachten sich die russischen Entwickler von 1C Company, dass es an der Zeit wäre für King's Bounty 2.

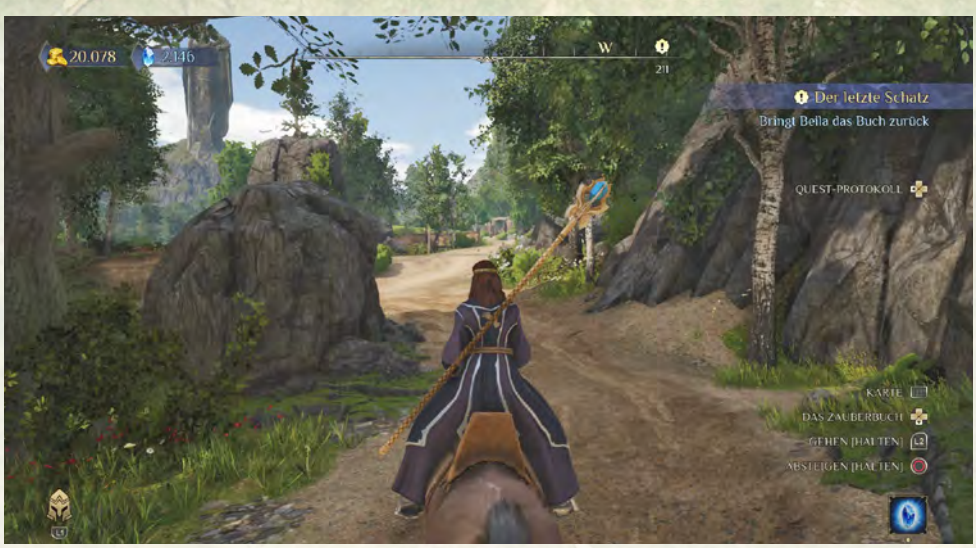
Typische Fantasy-Probleme

Die Entwickler bezeichnen das Spiel zwar als lang erwartete Fortsetzung des ikonischen taktischen Rollenspiels von 1990, gehen in vielen Aspekten jedoch ihre eigenen Wege. So haben die Welt und Hintergrundgeschichte des Nachfolgers nichts mit den Geschehnissen aus dem ersten Teil zu tun. Das kann man bedauern. Es ist aber angesichts der Tatsache, dass ein Großteil der Zielgruppe vermutlich noch nicht einmal auf der Welt war, als King's Bounty erschien, sicher nicht die verkehrteste Idee.

In King's Bounty 2 verschlägt es uns nun also in das Königreich Nostria, das einen ganzen Kontinent der Welt von Antara beherrscht. Das Reich macht schwierige Zeiten durch, da einige Provinzen ihre Unabhängigkeit anstreben, Banditen die Straßen unsicher machen und zu allem Überfluss wurde auch noch

Nostria ist ein typisches Fantasy-Reich mit Magie, mystischen Wesen und mittelalterlichen Burgen. Kurzum: Hier geht es sehr klassisch zu.

Drei vorgefertige Charaktere stehen uns als potenzielle Helden zur Auswahl, alle mit unterschiedlichen Eigenschaften und Aussehen.



Zu Pferde ist man schneller unterwegs als zu Fuß – das ist ja logisch. Allerdings steuert sich der Gaul eher umständlich und wenn man hoch zu Ross sitzt, ist eine Interaktion mit der Spielwelt nicht möglich.

der König vergiftet, während finstere Mächte im Hintergrund ihre Fäden ziehen. Als Spieler schlüpfen wir in die Rolle von einem von drei potenziellen Helden, die im Auftrag des Prinzen dafür sorgen sollen, im Reich die Ordnung wiederherzustellen.

Jeder der drei Protagonisten hat eine eigene Hintergrundgeschichte und verkörpert eine andere Spielweise. Die Gräfin Katharine ist eine Magierin. Sie ist rechtmäßige Herrscherin einer bergigen Region in Nostria, hat ihre Macht aber während langjähriger Abwesenheit an ihren Neffen verloren. Der Krieger Aivar war einst ein Ritter der königlichen Garde, fiel jedoch in Ungnade. In der Verbannung erarbeitete er sich einen Ruf als Söldner und baute seine eigene Truppe auf. Die Dritte im Bunde ist Elisa, ein Bauernmädchen, das es als ihre Aufgabe ansieht Nostria zu retten. Mit ihrer Vorgeschichte, die an Johanna von Orleans erinnert, verkörpert sie die Ideale eines Paladins.

Für welchen Helden wir uns entscheiden, spielt für die Handlung nicht wirklich eine Rolle. In einigen Dialogen kommt der Hintergrund gelegentlich zur Sprache, aber an der grundsätzlichen Geschichte ändert das nichts. Die Handlung an sich ist durchschnittliche Fantasy-Kost, in der wir geheime Machenschaften aufdecken und die Quelle böser Mächte aufspüren. Nichts, womit man erfahrene Rollenspieler hinter dem Ofen hervorlockt. Dazu fehlen erzählerische Highlights oder erinnerungswürdige Charaktere. Aber immerhin reicht die Handlung als Grundgerüst, das uns die Welt von Nostria erkunden und packende Kämpfe bestreiten lässt.

Dem Helden über die Schulter schauen

Am eigentlichen Spielprinzip hat sich gegenüber den Vorgängern und Genre-Kollegen wenig verändert. Wir durchstreifen mit unserem Helden eine vielseitige Fantasy-Welt. Dabei treffen wir NPCs, die uns mit Quests versorgen, wir sammeln unzählige Schätze ein, rekrutieren Truppen für unsere Armee und stürzen uns in Kämpfe gegen Monster und sonstige Feinde. Und doch ist King's Bounty 2 so ganz anders, als man es vom Genre gewohnt ist. Traditionell findet in Spielen dieser Art die Erkundung der Spielwelt auf einer isometrischen Karte in rundenbasierter Manier statt. Davon haben sich die Entwickler von 1C Company völlig verabschiedet. Stattdessen steuern wir unseren Helden in der Schulterperspektive in Echtzeit durch die Welt, wie man es aus Rollenspielen wie The Witcher 3 gewohnt ist. Damit ändert sich nicht nur die Perspektive, sondern es raubt dem Erkundungspart des Spiels auch seine strategische Komponente. Musste man sich früher gut überlegen, wofür man die Bewegungspunkte des Helden in einer Runde jeweils am sinnvollsten einsetzt, ohne zu viel Zeit auf dem Weg zum Ziel zu verplempern, fällt dieser Aspekt nun völlig weg. Wir haben alle Zeit der Welt und können uns größtenteils frei in der Spielwelt bewegen. Zwar machen wir nach wie vor die gleichen Dinge: Schätze heben, Truppen einsammeln, Kämpfe bestreiten, es ist aber auch nachvollziehbar, dass diese drastische Veränderung des Spielprinzips Fans des Genres abschrecken wird.

Zumal sich die Entwickler mit dieser Entscheidung auch nicht unbedingt einen Gefallen getan haben. Denn wenn man schon eine Umsetzung als Third-Person-Rollenspiel anstrebt, dann sollte man dafür sorgen, dass man das Ganze auch optisch ansprechend umsetzen kann. Bei der grafischen Darstellung entspricht King's Bounty 2 aber längst nicht dem, was man heutzutage von einem Third-Person-Spiel erwartet. Der allgemeine Stil ist zwar stimmig und passt zur Fantasy-Welt, aber unscharfe und verwaschene Texturen, detailarme Objekte und Charaktermodelle sowie eine allgemein sehr körnige Optik verwöhnen das Auge nicht gerade.

Auch bei der Handhabung des Helden in der Schulterperspektive gibt es Mängel, bei denen man sich lieber die traditionelle

Es lohnt sich, alle Ecken und Nischen der Spielwelt zu erkunden und dabei die Augen offen zu halten. Überall lassen sich Schätze entdecken.

Die begehbare Welt ist ziemlich groß. Die Karte hier zeigt nur einen kleinen Ausschnitt der gesamten Spielfläche von King's Bounty 2.

Beim Angriff auf eine feindliche Einheit wird stets angezeigt, welcher Schaden am Gegner und bei unserem Trupp am Ende zu erwarten ist.

Spielweise zurückwünscht. Die Spielwelt, die die Entwickler geschaffen haben, ist ziemlich groß. Entsprechend verbringt man sehr viel Zeit damit, durch die Gegend zu latschen, auch dank zahlreicher Quests, die immer wieder Backtracking erfordern. Da der Held dabei ein eher gemächliches Tempo an den Tag legt, geht viel von unserer Spielzeit nur fürs Laufen drauf. Man hat zwar ein Pferd zur Verfügung, das aber auch etwas schneller sein könnte. Zumal der Gaul meist eh nur stört, wenn man alle zwei, drei Meter absteigen muss, um eine Kiste zu looten oder mit einem Schrein zu interagieren. Nichts davon lässt sich nämlich im berittenen Zustand erledigen.

Rundentaktik vom Feinsten

Nun ist aber gewiss nicht alles schlecht in King's Bounty 2. Seinen Stärken hat das Spiel vor allem in den Bereichen, die sich im Vergleich zum Vorgänger kaum verändert haben, allen voran die taktischen Kämpfe. Auf der Reise durch die Spielwelt kann der Held verschiedene Truppen anheuern. Dabei steht ein vielfältiges Angebot zur Auswahl. Klassische Kämpfer mit Schwert, Bogen und Lanze, magische Wesen wie Elementare und Geister, mystische Kreaturen wie Chimären und Drachen, sowie Untote, Zwerge und noch einiges mehr. In der aktiven Armee des Helden können sich immer bis zu fünf Trupps befinden. Aus wie vielen Einheiten diese Truppen bestehen können, bestimmt der Führungswert des Protagonisten. Leider wird dieses System vom Spiel nur unzureichend erklärt und es kann einige Zeit dauern, bis man die Feinheiten dahinter wirklich verinnerlicht hat.

Kommt es zum Kampf, schaltet das Spiel in eine spezielle Kampffeldansicht um. Das Schlachtfeld entspricht dabei genau dem Gelände, auf dem das Gefecht in der offenen Spielwelt stattfindet. Darüber wird ein Hexfeldgitter gelegt. Vor der ersten Runde haben wir noch die Gelegenheit, unsere Truppen sinnvoll zu positionieren. Das ist auch bitter nötig, da die automatische Aufstellung stets unvorteilhaft ist. Für Neueinsteiger nicht gerade von Vorteil. Wir stellen also Nahkämpfer nach vorn, Fernkämpfer in die zweite Reihe und starten das Gefecht. Die Zugreihenfolge unserer Truppen und die des Gegners wird durch ihren jeweiligen Initiativewert bestimmt. Nach und nach sind nun also die verschiedenen Einheiten an der Reihe und versuchen, dem Gegner Schaden zuzufügen. Die Seite, die zuerst alle Einheiten verliert, hat auch den Kampf verloren.

Die taktische Vielfalt, die King's Bounty 2 hierbei an den Tag legt, ist hervorragend. Es mit einem einfachen Stein-Schere-Papier-Prinzip zu beschreiben, wäre eine viel zu vereinfachte Darstellung. Durch die Vielzahl an unterschiedlichen Truppentypen muss man sich immer wieder auf neue Situationen einstellen. Entsprechende Überlegungen beginnen sogar schon vor der eigentlichen Schlacht. Wenn man sieht, dass der Gegner einige Einheiten dabei hat, die unempfindlich gegen Feuerangriffe sind, lässt man die Feuerelementare besser gleich zu Hause und nimmt andere Kämpfer mit. Im Kampf selbst ist es von Vorteil, genau zu wissen, wie weit sich feindliche Truppen bewegen können und welche Spezialfähigkeiten sie haben, um die eigenen Aktionen darauf abzustimmen.

Auf die Charakterentwicklung kommt es an

Während all dem ist der eigene Held nicht zwingend ein unbeteiligter Beobachter am Rande. Je nach Skillung kann der Protagonist mehr oder weniger mächtige Zaubersprüche erlernen. Das gilt sogar für den Krieger, denn das Skill-System ist komplett offen. Alternativ lassen sich Zauber auch von erbeuteten Schriftrollen aus wirken, die dabei aber verbraucht werden. Dazu kann der Held im Kampfmodus in der Regel einmal pro Runde auf das Zauberbuch zugreifen. Die in vier Magieschulen unterteilten Sprüche reichen von der Beschwörung neuer Einheiten, über sinnvolle Buffs und Debuffs bis hin zu mächtigen Schadenszaubern.

Mit diesen Heldenfähigkeiten lässt sich dann unter Umständen schon mal das Blatt einer Schlacht wenden. Man ist aber in keiner Weise gezwungen, auf Magiefähigkeiten des Helden zu setzen. Verfolgt man eine andere Spezialisierung, erhält man Vorteile in anderen Bereichen, die etwa größere Truppen zulassen oder den verbündeten Einheiten mehr Schaden verleihen. Das Skill-System ist in die vier Bereiche Disziplin, Stärke, Anarchie und Gewandtheit unterteilt. Welche Skills uns in diesen Bereichen jeweils zum Erlernen zur Verfügung stehen, wird durch unsere Aktionen während des Spiels bestimmt.

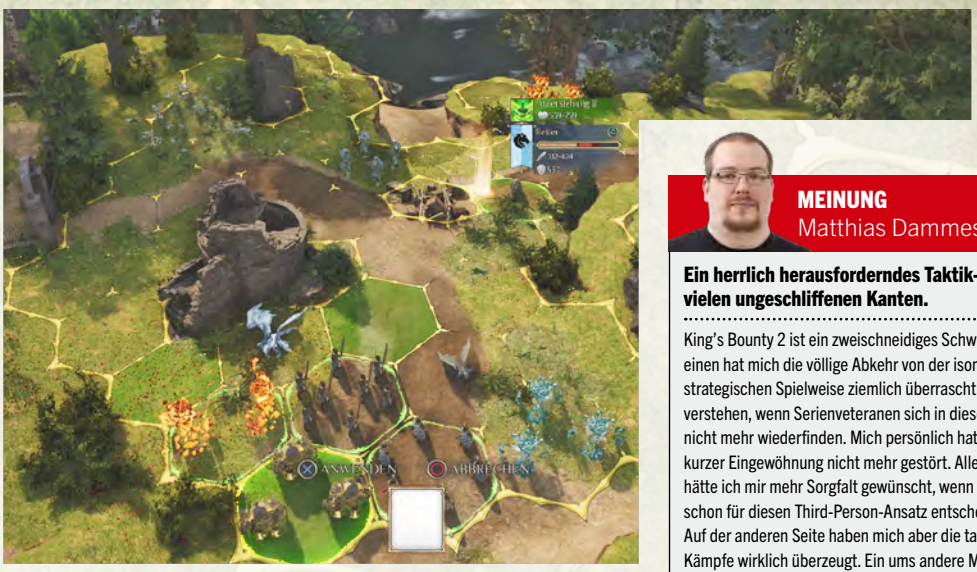
Im Verlauf einer Vielzahl von Quests, egal ob Haupt- oder Nebenaufgabe, haben wir die Wahl aus zwei verschiedenen Vorgehensweisen. Diese entsprechen jeweils immer einem der vier angesprochenen Bereiche. Durch die Entscheidung für einen der Wege erhalten wir Punkte im betreffenden Bereich. Mit diesem steigenden Punktwert schalten wir dann neue Skillstufen im Ta-

In der aktiven Armee (links) befinden sich bis zu fünf Truppen. Den Rest bewahren wir in der Reserve (rechts) auf. Gute Vorbereitung ist das A und O.

Vor jeder Schlacht nutzen wir die Vorbereitungszeit, um unsere Truppen strategisch zu platzieren, Nahkämpfer müssen zum Beispiel nach vorne.

lentbaum frei. Eine interessante Möglichkeit, die Aktionen des eigenen Charakters an die ihm zur Verfügung stehenden Fähigkeiten zu knüpfen.

Wie es sich für einen richtigen Rollenspielhelden gehört, verbessern wir unseren Protagonisten nicht nur durch Talentpunkte, sondern auch über seine Ausrüstung. Als Questbelohnung und als Beute lassen sich immer wieder verschiedenste Gegenstände in unterschiedlichen Qualitätsstufen finden. Auf diesen befinden sich nicht nur Boni, die die Werte des Helden steigern, sondern auch solche, die sich auf die gesamte Armee auswirken. Auch bei der Auswahl der Ausrüstung gilt es daher, strategische Überlegungen anzustellen. Je nachdem welche Spielweise in den Kämpfen bevorzugt wird, können andere Werte von Bedeutung sein.



Der Held kann mit mächtigen Zaubersprüchen in Kämpfe eingreifen. Hier beleben wir zum Beispiel eine gefallene Reitereinheit wieder.

RPG mit Balanceproblemen

Der Rollenspielunterbau von King's Bounty 2 funktioniert also hervorragend und lässt sehr viel Raum für Experimente. Fans taktischer RPG-Kämpfe mit einer Vielzahl strategischer Möglichkeiten werden ihre Freude am Spiel haben. Man läuft dabei aber auch Gefahr sich zu verrennen: Neben den bereits erwähnten Mängeln der Third-Person-Spielwelt ist nämlich auch das Balancing noch nicht wirklich ausgereift. Es gibt keine Schwierigkeitsgrade und gerade gegen Ende können die Kämpfe zu enormen Herausforderungen werden, wenn die eigene Spielweise und Armeezusammenstellung nicht zum Gegner passt. Dann sind Siege im Gefecht nur sehr schwer und oft nur mit vielen Verlusten zu erringen.

Um diese wieder auszugleichen, müssen neue Einheiten angeworben werden, was gerade am Ende des Spiels ziemlich teuer ist. Da aber nur eine begrenzte Menge an Gold im Spiel vorhanden ist, kann es passieren, dass einem bei zu vielen Verlusten gegen Ende das Geld ausgeht. Dadurch nötigt einen das Spiel schon fast dazu, Save Scumming zu betreiben, also permanent zu speichern und bei schlechtem Kampfausgang zu laden und es neu zu versuchen. Immerhin kann die Verteilung der Talentpunkte zurückgesetzt werden – beim ersten Mal sogar kostenlos. An den Balancing-Schrauben drehen die Entwickler hoffentlich noch. Darüber hinaus bietet King's Bounty 2 interessante und taktisch anspruchsvolle Rollenspielkost für alle, für die Hochglanzoptik nicht so wichtig ist und die über ein paar Mängel im Gamedesign hinwegsehen können.

Matthias Dammes

Der Talentbaum bietet viele Möglichkeiten zur Entwicklung. Die Ausrichtung hängt dabei auch von Entscheidungen ab.

MEINUNG
Matthias Dammes

Ein herrlich herausforderndes Taktik-RPG mit vielen ungeschliffenen Kanten.

King's Bounty 2 ist ein zweischneidiges Schwert. Zum einen hat mich die völlige Abkehr von der isometrisch-strategischen Spielweise ziemlich überrascht. Ich kann verstehen, wenn Serienveteranen sich in diesem Spiel nicht mehr wiederfinden. Mich persönlich hat es nach kurzer Eingewöhnung nicht mehr gestört. Allerdings hätte ich mir mehr Sorgfalt gewünscht, wenn man sich schon für diesen Third-Person-Ansatz entscheidet. Auf der anderen Seite haben mich aber die taktischen Kämpfe wirklich überzeugt. Ein ums andere Mal habe ich meine Taktik, meine Truppenzusammenstellung und meine Spielweise umgestellt, um die richtige Strategie zu finden. Dieses Tüfteln macht unheimlichen Spaß, besonders, wenn es von Erfolg gekrönt ist. Wenn einem das Spiel dabei nicht ganz so viele Balancing-Steine in den Weg legen würde, wäre es noch besser. Ich freue mich aber trotzdem schon auf einen zweiten Durchgang, in dem ich aus den Fehlern des ersten Versuchs lerne und alles noch mal etwas besser bewerkstellige.

Infos

Termin:	24. August 2021
Genre:	Taktik-Rollenspiel
Hersteller:	Prime Matter
Entwickler:	1C Company
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Taktisch vielfältige Kämpfe
- ✚ Viele verschiedene Einheitentypen
- ✚ Umfangreiches Item-System
- ✚ Skill-System mit vielen Möglichkeiten
- ✚ Interessante Mechaniken
- ✚ Jede Menge Quests
- ✚ Entscheidungen mit Auswirkung auf Charakterausrichtung
- ✚ Große Spielwelt mit vielen Secrets fördert den Entdeckerdrang
- ✚ Gelegentliche Puzzles zur Auflockerung
- ✚ Ordentlicher Umfang (40-50 Stunden)
- ➖ Grafisch nicht zeitgemäß, auf Switch am hässlichsten
- ➖ Viel Umhergelaufe und Backtracking
- ➖ Keine Interaktionen vom Pferd aus
- ➖ Balancing nicht ausgreift
- ➖ Keine Schwierigkeitsgrade
- ➖ Spiel erklärt zu wenig
- ➖ Story eher langweilig

Wertung

7

Nicht besonders schön, aber dennoch gut für Taktiker und Freunde von Fantasy-Kost

N-ZONE AWARD STIL

Lange haben wir gewartet: Eastward machte schon vor dem Release durch seinen ultradetailierten Pixel-Style auf sich aufmerksam. Aber was bietet das Indie-Spiel abseits der tollen Optik?

Die Reise geht in Richtung Osten! Und zwar nicht nur innerhalb der Handlung von Eastward, sondern auch thematisch. Das Indie-Abenteuer orientiert sich an großen, japanischen Spieleklassikern, aber schöpft auch allgemein aus der fernöstlichen Popkultur als Inspirationsquelle. Besonders der Ghibli-Anime Chihiros Reise ins Zauberland dürfte Pate gestanden haben für den Roadtrip mit einem Zug durch eine magische Welt. Aber schafft Eastward es trotz offensichtlicher Vorbilder, eigene Akzente zu setzen? Diese Frage klären wir als erstes, bevor wir in Handlung und Gameplay von Eastward einsteigen.

Im Schatten der Großen

Die meisten Anleihen, derer sich Eastward großzügig bedient, sind sehr offensichtlich ins Spiel eingebunden. Die Mother-Reihe, hierzulande als Earthbound bekannt, ist eines dieser großen Vorbilder und ihr wird in Eastward bei Stil und Musikuntermalung ausgiebig gehuldigt. Abseits davon wird Earthbound zudem durch das Spiel im Spiel referenziert, Earth Born genannt – auch, wenn dieses wiederum eher an ein Rogue-like-Final-Fantasy erinnert. Eastward ist vollkommen durchzogen von Referenzen, wird beinahe schon von ihnen zusammengehalten. Viele davon sind subtil, viele aber auch sehr platt und offensichtlich. Wenn auf dem Kinoprogramm in einer Stadt zu lesen ist, dass dort Streifen wie Cowboy Bebop, Astro Boy, Akira und dergleichen laufen, dann ist das reiner Fan-Service, der die Welt unglaubwürdiger macht anstatt sie zu bereichern. Sollte euch diese doch sehr offensive Einbindung von Inspirationsquellen stören, ist Eastward nicht der richtige Titel für euch. Allerdings versprüht Eastward trotz all dieser Tribute ein eigenes Flair und entführt euch in eine Welt, die man in dieser Form noch nicht gesehen hat – obschon sie im Grunde ein Remix aus bekannten Settings aus Film, Spiel und Fernsehen

Die Stationen der Reise wecken schon bei der Ankunft Interesse. Trotz zahlreicher Anleihen versprüht Eastward einen ganz eigenen Zauber.

Diese handgezeichneten 2D-Szenen gibt es leider nur im Intro zu sehen. Genau wie die Spielgrafik sind sie aber überaus kompetent umgesetzt.

Auf eurer Reise lernt ihr über 100 NPCs kennen. Die meisten davon sind mehr als nur ein kleines bisschen schräg. Die Welt wirkt allgemein sehr lebendig.

Von wegen Todesstrafe: Dass ihr mit einem Zug unterwegs seid, verdankt ihr eurer Verbannung aus der Höhlensiedlung ganz am Anfang des Abenteuers.

ist. Natürlich bestehen ohnehin die meisten Geschichten aus etablierten Themen und Handlungsstrukturen, die lediglich neu arrangiert werden. Eastward trägt seine Inspirationsquellen aber unübersehbar und stolzer am Revers als so manches andere Spiel.

Ein Mann, ein Kind

Jetzt aber mal in die Vollen: Worum geht's in Eastward? Ihr spielt zwei Figuren: John und Sam. Der schweigsame John, geschätzt Mitte 40, arbeitet in den Minen einer unterirdischen Siedlung. Dort findet er eines Tages einen Tank, in dem ein kleines Mädchen mit schneeweißen Haaren schlummert. Er nimmt sie mit und auf, die kleine Sam lebt also fortan bei John und die Welt scheint in Ordnung – bis es zu einem Zwischenfall kommt, bei dem die beiden aus dem Ort verbannt werden. Das vermeintliche Todesurteil entpuppt sich allerdings als erste Etappe einer ganzen Reise, denn anders, als von den Höhlenbewohnern vermutet, kann man an der Erdoberfläche tatsächlich leben. Wenn auch unter ständiger Bedrohung des Miasma, einer Art schwarzer Masse, die regelmäßig Siedlungen verwüstet und dafür sorgt, dass die Wildnis von Monstern bevölkert wird. Das nun ist ein erzählerisches Element, so alt wie die Geschichte der Videospiele selbst, aber es funktioniert und wird im Rahmen der Hintergrundgeschichte erklärt. Entwurzelt suchen John und Sam nun nach einer neuen Heimat, bereisen dabei diverse Städte, lernen jede Menge NPCs kennen und müssen dabei auch noch herausfinden, wo Sam eigentlich herkommt und wieso die junge Dame über magische Fähigkeiten verfügt.

Von Pfannen und Magie

Eastward ist ein typisches Action-Adventure mit Rollenspielelementen. Eure beiden Charaktere leveln zwar nicht auf, Johns Ausrüstung allerdings schon und Sam erlernt im Verlaufe des Abenteuers zusätzliche Fähigkeiten. Kämpfe finden in Echtzeit statt: John schwingt im Nahkampf seine treue Bratpfanne, erhält im Laufe der Zeit drei Feuerwaffen obendrein und legt Bomben. Sams Magie friert Feinde kurz ein, dient zur Manipulation der Umgebung, erschafft einen Schild oder heilt die beiden Protagonisten. Auf Knopfdruck wechselt ihr zwischen den Helden, ihr könnt also einen Angreifer kurz mit Sams Magie festhalten, um ihn dann mit Johns Bratpfanne ordentlich eine überzuziehen. Gelegentlich erscheinen die Hitboxen dabei nicht ganz nachvollziehbar, aber das ist meist nicht kriegsentscheidend. Ärgerlicher ist da schon, dass der nicht vom Spie-

New Dam City ist eines der optischen Highlights in Eastward. Allerdings wird die Zeit vor Ort durch einige Dienstbotenmissionen unnötig gestreckt.

Die Bratpfanne von John hat den Vorteil, dass sie keine Munition benötigt. Deshalb nutzen wir sie sehr oft.

ler kontrollierte Charakter völlig passiv bleibt, was einerseits schade, andererseits einfach unglaubwürdig ist. Außerdem verursachen sogar Treffer bei dem gerade inaktiven Helden Schaden. So verliert man in hektischen Momenten oder engen Räumen gerne mal mehr Lebensenergie, als einem lieb ist und fair erscheint. Ausgeglichen wird das durch automatische Saves, viele manuelle Speicherstationen, die Möglichkeit, sich oft durch Essen oder Schlafen zu heilen und nicht zuletzt die sehr fairen Rücksetzpunkte, bei denen man die meiste Zeit quasi sofort wieder an der Stelle einsteigt, an der man das Game Over kassiert hat.

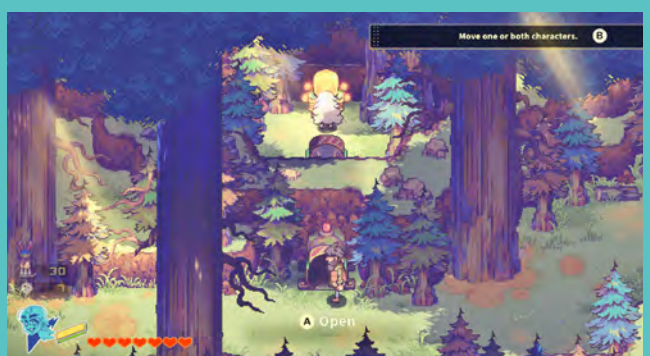
Zu bestimmten Zeitpunkten seid ihr auch mal alleine unterwegs oder ihr müsst das Duo bei Rätseln aufteilen. Nur Sam etwa kann durch enge Tunnel kriechen, während nur John schwere Hindernisse bewegen oder Gänge aufsprengen kann. Anders als bei einem Zelda kommen im Verlauf des Abenteuers kaum weitere Items hinzu, mit denen man die Umgebung beeinflussen kann, weshalb der Komplexitätsgrad der Rätsel die meiste Zeit über konstant bleibt. Gegen Ende kommen dann höchstens erschwerte Bedingungen wie Zeitlimits oder stärkere Gegner hinzu, mit denen ihr euch in den Dungeons auseinandersetzen müsst. Ausnahmen sind die optionalen Schatzkisten, bei denen man vereinzelt wirklich ein bisschen knobeln muss, um sie zu erreichen. Insgesamt sind die Kopfnüsse gut gestaltet und sorgen in Abwechslung mit den Kämpfen, dem Erkunden und den Story-Sequenzen für einen angenehmen Spielfluss, der stark an bekannte Retro-Klassiker erinnert. Nur das viele Hin- und Herlaufen beim Erledigen diverser Quests nimmt gelegentlich zu viel Raum in Anspruch, danach geht es aber üblicherweise gleich wieder mit etwas Unterhaltsameren weiter. Wäre angesichts der unterschiedlichen Fähigkeiten von John und Sam in Sachen Rätsel mehr drin gewesen? Auf jeden Fall. Aber man muss auch festhalten: Was vorhanden ist, macht Laune und wurde gut umgesetzt.

Wir müssen reden

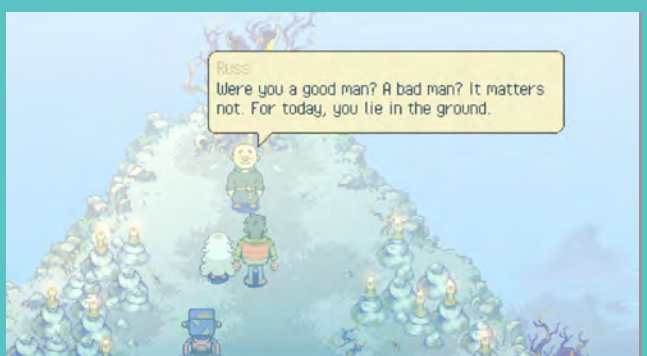
Die Story ist grundsätzlich spannend. Am Ende bleibt sie einige Antworten schuldig, sie hat ein paar weniger überzeugende Momente und wird an einigen Stellen durch gewisse erzählerische Maßnahmen ausgebremst. Wir wollen an dieser Stelle nicht unnötig spoilern, aber lassen mal das Stichwort Zeitschleife fallen. Insgesamt jedoch weiß die Story zu gefallen, da die Geschichte trotz all der Anleihen aus anderen Medien bei der Stange hält und man das ungleiche Duo John und Sam gerne glücklich sehen möchte. Euch muss allerdings klar sein, dass in Eastward neben der Action die Unterhaltungen gleichwertig viel Raum einnehmen. Ihr werdet lange und häufig mit den schrägen Einwohnern sprechen, und zwar auf Englisch – es gibt keine deutschen Texte und keine Vertonung. Das ist an sich schon nicht allzu erfreulich, obendrein haben sich die Autoren auch noch mit sehr viel Elan in ihre Wörterbücher gestürzt. Reines Schulenglisch reicht angesichts der vielen umgangssprachlichen Ausdrücke, Dialekte und hochgestochener Ausdrucksweisen an vielen Stellen nicht aus. Der Vorteil ist: Wenn man jeden unbekannten Begriff nachschlägt, ist der eigene Wortschatz hinterher größer. Der Nachteil: Momente des Unverständnis und das Nachschlagen reißen aus dem Spiel, zudem drücken sich in Eastward auch Kinder teilweise so geschwollen und gestelzt aus, dass es unglaubwürdig wirkt. Es ist lobenswert, dass so viel „unnötige“ Dialoge geschrieben und so viele „überflüssige“ NPCs gestaltet wurden, aber ohne die entsprechenden Sprachkenntnisse hat man eben wenig bis gar nichts davon.

Makellos

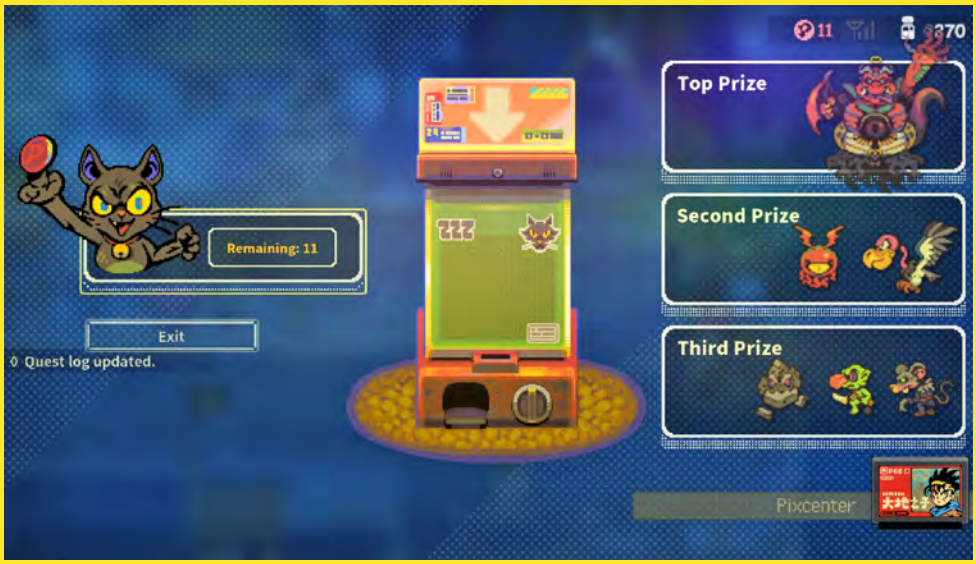
Ohne Worte verständlich sind hingegen Geräuschekulisse und Hintergrundmusik. An dieser Stelle gibt es nichts zu meckern, der Sound-Effekt beim Öffnen von Truhen ist befriedigend wie in einem Zelda, die Melodien des Soundtracks gehen ins Ohr, un-



Durch enge Tunnel wie diesen passt nur die kleine Sam. Ihr könnt die Charaktere getrennt steuern. Gefunden haben wir hier das Äquivalent eines Herzteils.



Die Stimmung in Eastward ist oftmals überraschend melancholisch. Für jüngere Spieler ist das Spiel aber nicht nur deshalb ungeeignet.



Für das Spiel im Spiel, Earth Born, könnt ihr aus Gacha-Automaten neue Monster ziehen.

termalen passend die Stimmung und in den richtigen Momenten herrscht auch einfach mal Stille. Auf dem gleichen hohen Niveau bewegt sich die Optik von Eastward. Der überaus detaillierte Pixelstil ist unglaublich anzusehen und ein echter Augenschmaus. Beeindruckend ist die schiere Masse an Kulissen, NPCs und Animationen, durch die Vielzahl unterschiedlicher Settings gibt es hier kaum Zweitverwertung und jedes Areal strotzt nur so vor liebevollen Details, die die Welt lebendig werden lassen. Wer auch nur ein bisschen was für Pixelkunst übrig hat, dem geht in Eastward sicher das Herz auf. Ganz besonders sticht in diesem Sammelsurium der Blickfänge die Stadt New Dam City hervor, das absolute Highlight auf der Reise gen Osten.

Für den Roadtrip solltet ihr euch etwa 20 Stunden Zeit nehmen, wenn ihr nur die wichtigsten Sightseeing-Stops einlegen wollt. Wir haben 27 Stunden benötigt, aber auch jede Nebenquest verfolgt und nach allen versteckten Truhen gesucht. Das ist eine ordentliche Zeit, dafür ist der Wiederspielwert des linearen Abenteuers gering und dürfte nur diejenigen animieren, die alles erledigen wollen. Etwa, weil sie Earth Born abhaken möchten oder weil ein Rezept zum Kochen fehlt. Wie in Retro-Klassikern gilt: Wer etwas verpasst hat, guckt in die Röhre; ihr könnt nicht mehr zu Orten zurückkehren, die ihr schon verlassen habt. Dass man die zahlreichen Dialoge und Zwischensequenzen nicht überspringen kann, dämpft das Interesse an einer zweiten Runde generell erheblich.

Ihr liebt Earthbound und Terranigma? Ihr steht auf (Retro-) Zelda? Dann dürfte Eastward euer Fall sein. Auch, wenn es offensichtliche Inspirationsquellen gibt, ist dieses Indie-Spiel mehr als die Summe seiner unzähligen Versatzstücke und in künstlerischer Hinsicht exquisit. Das größte Problem: die Englisch-Hürde. Und eine technische Macke gibt es noch: Auf der Switch ruckelt Eastward gelegentlich ein wenig, stärker bei manchen Bossfights. **Katharina Pache**

Sams Magie ist schadet zwar Gegnern nicht, aber sie kann damit die Umgebung auf vielfältige Weise manipulieren.

MEINUNG
Katharina Pache

Eastward ist mehr als nur hübsch anzusehen.

Eigentlich bevorzuge ich Spiele, bei denen die Gewichtung mehr auf dem Gameplay liegt. Ich habe trotzdem jeden herumstehenden NPC angesprochen, weil mich die Welt fasziniert hat. Jedoch: Ich sehe die meisten Filme und Serien im Originalton, lese englische Bücher und habe dabei selten Probleme, der Handlung zu folgen – das nur, damit ihr meine Wertung einordnen könnt. Eastward zeigte mir auf die harte Tour, dass es viele englische Wörter gibt, die ich noch nie im Leben gelesen habe. Klar kann man sich viele aus dem Kontext erschließen, aber es lenkt ab, alle paar Minuten über unbekannte Begriffe zu stolpern. Was die Menge an Referenzen betrifft, bin ich zwiegespalten. Offensichtlich sind die Macher in meinem Alter und mit den gleichen Medien aufgewachsen wie ich. Manche Hommagen waren mir trotzdem zu direkt. Alle Anspielungen zu nennen, würde den Artikel sprengen, zumal es bestimmt noch mehr davon gibt, die ich nicht erkannt oder übersehen habe. Von Gundams zu Yoshi's Story, von Neon Genesis Evangelion über die Ginyu Force aus Dragon Ball Z bedient sich Eastward kreuz und quer bei der Popkultur, die man als Ende 20- und Anfang 30-Jähriger Videospieler kennt. Im Endeffekt ist es aber vor allem eine Geschmackssfrage, ob und wie stark diese Tribute den Genuss trüben. Eigene Ideen bietet das Indie-Spiel ja ebenfalls und in Kombination mit dem Gameplay fühlt sich das meiste durchaus stimmig an.

Infos

Termin:	16. September 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Chucklefish
Entwickler:	Pixpil
Sprache:	–
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 25 Euro

Pro & Contra

- ✚ Gute Balance zwischen Kämpfen, Rätseln und Story
- ✚ Spannende Spielwelt und tolle Atmosphäre
- ✚ Grandiose, detailverliebte Pixeloptik
- ✚ Wundervolle Musikuntermalung
- ✚ Schön gestaltete, nie zu schwierige Rätsel
- ✚ Mit Nebenquests und versteckten Sammelobjekten
- ✚ Sehr faires Speichersystem
- ✚ Einige schön gestaltete Bosse
- ✚ Ordentlicher Umfang von mehr als 20 Stunden
- ✚ Schräge und interessante Charaktere
- ✚ Im Grunde spannende Story …
- ➖ … die aber an einigen Stellen ausgebremst wird
- ➖ Einige Fragen bleiben offen
- ➖ Inaktive Spielfigur kämpft nicht und nimmt Schaden
- ➖ Hervorragende Englischkenntnisse nötig
- ➖ An manchen Stellen viel Herumlauferei
- ➖ Wenig Wiederspielwert

Wertung

8

Eine moderne Hommage an kultige SNES-Spiele mit hinreißender Pixeloptik

DIABLO 2: RESURRECTED

Mit aufwändiger 3D-Grafik, Gamepad-Support und Komfortverbesserungen schickt Blizzard seinen legendären Beuteklopper nochmal ins Rennen. Die perfekte Neuauflage?

Ein Remaster muss im Wesentlichen zwei Dinge schaffen: Auf der einen Seite die Fans von damals begeistern, auf der anderen eine völlig neue Generation abholen. Ein kniffliger Spagat, der Kompromisse nötig macht. Die merkt man in Diablo 2: Resurrected an praktisch jeder Ecke: Blizzards Neuauflage ist so peinlich darauf bedacht, seine alten Fans nicht zu vergraulen, dass man am Gameplay wirklich nur das Nötigste verbessert hat. Gleichzeitig ist das Spiel aber erstmals auch für aktuelle Konsolen verfügbar, viele erleben Diablo 2 dadurch zum ersten Mal – mit all seinen zeitlosen Stärken, aber auch seinen Schwächen, die im Laufe von zwei Jahrzehnten kaum besser geworden sind.

Schöner als die Erinnerung

Die wichtigste Neuerung springt mit Anlauf ins Auge: Blizzard hat eine brandneue 3D-Engine gestrickt, die den Stil des Originals nahezu perfekt einfängt. Die Switch-Version kommt technisch allerdings sichtbar schwächer daher als die Fassungen für PC, PS5 & Co. Hier fehlen zum Beispiel das hübsche wogende Gras und die Spiegelungen in Pfützen, die Beleuchtungsqualität wurde stark zurückgefahren und auch manche Umgebungsdetails mussten dran glauben.

Der arme Marius war nie schöner: Blizzard hat alle Zwischensequenzen (insgesamt 27 Minuten) mit großem Aufwand und viel Liebe zum Detail neu gerendert.

Die sieben coolen Klassen und die düstere Atmosphäre begeistern auch nach 21 Jahren. Daran kann auch die schwächere Grafik nix ändern.

Im Gegensatz zu den anderen Plattformen unterstützt die Nintendo-Switch-Fassung nur vier Spieler im Koop. Das reicht aber auch völlig aus.

Die Beutekiste (links) ist viel größer als früher, außerdem greifen nun alle eure Helden darauf zu. Das Inventar bleibt leider unverändert. (Bild aus der PC-Version)

Trotzdem kann sich die Switch-Umsetzung grundsätzlich sehen lassen, sie erreicht fast durchgängig 30 Bilder pro Sekunde und sieht – trotz Abstrichen – immer noch gut aus. Das coole Zoom-Feature der PC-Version fehlt auf der Switch allerdings komplett, schade! Dafür dürft ihr aber jederzeit zur 21 Jahre alten 2D-Grafik wechseln, denn unter der modernen 3D-Fassade läuft rund um die Uhr das originale Diablo 2: Lord of Destruction.

Die visuelle Frischzellenkur zieht sich auch durch die Videos: Alle Zwischensequenzen wurden detailverliebt neu gerendert und optisch auf einen modernen Stand gebracht, inhaltlich halten sie sich aber stark ans Original: Schnitte, Perspektiven, Musik, selbst die mittelmäßige deutsche Sprachausgabe, alles wie im alten Diablo 2. Sehr viel besser kann es ein Remaster eigentlich nicht machen!

Meisterwerk reloaded

Grafisch gelingt Diablo 2 zwar ein Riesensprung nach vorne, doch am Gameplay hat sich praktisch nichts verändert. Logisch, unter der Haube läuft schließlich das Original mit Patch-Nummer 1.14d. Dadurch bleibt alles beim Alten, egal ob Tempo, Balancing, Trefferchance oder Droprate bis hin zu bekannten Bugs, die Blizzard bewusst nicht gefixt hat – angeblich um das Spielgefühl nicht zu verfälschen. Neue Inhalte wie zusätzliche Quests, Items oder Gegner gibt es nicht, euch erwartet exakt das gleiche Spielerlebnis wie damals auf dem PC: Mit sieben cool designten Klassen kloppt, schlitzt, zaubert und schießt ihr euch durch fünf stimmungsvolle Kapitel, mäht tausende Monster, Dämonen und Untote von der Bildfläche, levelt auf und sackt Unmengen an Beute ein. Das macht damals wie heute verdammt viel Spaß.

Ein modernes Erlebnis ist Diablo 2 aber nicht mehr, das können auch die wenigen Neuerungen nicht ausgleichen. Eines der wichtigsten Upgrades ist die größere Beutekiste, die über sehr viel mehr Stauraum verfügt und auf die nun alle Charaktere eines Accounts zugreifen können. Ihr braucht also keine „Packesel"-Helden mehr, um Gegenstände zwischen euren Spielfiguren zu tauschen. Das Inventar ist allerdings immer noch so klein wie eh und je. Ihr müsst also wieder alle paar Minuten in die Stadt zurückreisen und umständlich eure Beute verkaufen, weil der Rucksack wieder mal rappelvoll ist. Dafür hat Diablo 2 aber an anderer Stelle dazugelernt: Gold wird nun automatisch aufgesammelt und die Werte von Items lassen sich endlich auf Knopfdruck vergleichen. Das sorgt für deutlich mehr Komfort und Tempo. Außerdem gibt's im Charakterbogen nun ein Extra-Fenster, das eure passiven Boni zusammenfasst. Sehr nützlich!

Besser mit Gamepad

Da Diablo 2 ursprünglich nur für Maus-Eingaben konzipiert war, musste sich Blizzard eine brandneue Gamepad-Steuerung einfallen lassen. Die ist auch erstaunlich gut gelungen: Mit den Joy-Cons lenkt ihr eure Spielfigur fast so direkt wie in Diablo 3, könnt bequem Angriffen ausweichen und viel genauer durch die Levels navigieren. Das Highlight der Gamepad-Steuerung ist aber die neue Fähigkeitenleiste, in der ihr bis zu zwölf Slots mit euren Angriffen und Zaubern belegen dürft. Das sorgt für deutlich mehr Spielkomfort, auch weil ihr eure Talente nun direkt auf Knopfdruck auslöst. Zum Vergleich: Mit Maus und Tastatur muss man Fähigkeiten erst umständlich per Mausrad oder F-Tasten auswählen.

Allerdings hat auch die Gamepad-Steuerung ihre ganz eigenen Probleme. Tränke und Schriftrollen müsst ihr beispielsweise mühsam einzeln nachkaufen. Der Kartenausschnitt lässt sich nicht verschieben. Und die ohnehin umständliche Inventarverwaltung gerät mit dem Gamepad noch ein wenig fummeliger als mit der Maus.

Ab der zweiten Schwierigkeitsstufe „Albtraum" müsst ihr euren Build spezialisieren und viel Lebenskraft aufbauen.

Wo Blizzard sich nicht traut

Nostalgie hin, Kultstatus her – in manchen Punkten hätte Blizzard das Spiel problemlos verbessern können, ohne auch nur einen Bruchteil seiner Seele einzubüßen. Warum kann man Gegenstände nicht einfach auf Tastendruck identifizieren, son-

Egal ob am TV oder unterwegs: Die Switch-Fassung läuft mit stabilen 30 Bildern pro Sekunde, das geht vollkommen in Ordnung.

dern muss vorher immer erst den passenden Folianten aktivieren? Warum kann Deckard Cain nicht auch gleich den Inhalt des Horadrimwürfels durchchecken? Und warum gibt es keinen Loot-Filter, um unnütze Items auszublenden? Gerade Konsolenspieler, die Diablo 2 zum ersten Mal erleben, werden hier Komfort vermissen, der in anderen Action-RPGs schon lange Standard ist.

Je länger man spielt, desto mehr Marotten fallen auf, die einfach nicht gut gealtert sind. Zum Beispiel die Ausdauerleiste, die auf niedrigen Levelstufen nichts weiter tut, als eure Figur regelmäßig auszubremsen. Oder die Schriftrollen, die man regelmäßig zum Teleportieren nachkaufen muss. Und was genau war nochmal so toll daran, dass man nach jedem Tod erst mal seine Leiche aufsammeln muss? Unverständlich auch, dass sich Runen und Edelsteine – trotz größerer Beutekiste – immer noch nicht stapeln lassen. Apropos Runen: Die sind eigentlich ein richtig cooles Feature, werden im Spiel selbst jedoch so gut wie gar nicht erklärt. Ohne auf einer Fan-Seite nachzulesen, lassen sich Runenwörter im Grunde überhaupt nicht vernünftig nutzen. Deshalb hätten wir uns eine Art Glossar im Spiel gewünscht, das die Runen besser erklärt. Das Gleiche gilt auch für das Umverteilen von Talent- und Attributspunkten: Das ist zwar grundsätzlich möglich, aber im Vergleich zur modernen Konkurrenz auch ganz schön umständlich – da hätte doch zumindest ein kleines Tutorial-Fenster für Neulinge nicht geschadet.

In solchen Punkten knickt Blizzard einfach zu sehr vor seiner eigenen Fan-Gemeinde ein. Natürlich wurde Diablo 2 viele Jahre lang von seiner PC-Community gespielt und am Leben gehalten, das Spiel ist schließlich ein Meisterwerk! Doch das heißt nicht, dass Diablo 2 perfekt ist. Es gibt Schwachstellen, die man hätte ausbügeln oder zumindest abmildern können – und es wäre immer noch ein fantastisches Spiel für alle gewesen.

Koop mit Hürden

Auch der einst wegweisende Multiplayer hat mittlerweile an Glanz verloren. Anders als auf dem PC gibt's auf der Switch keine Lobbys, dafür aber eine Spielersuche. Die lässt sich nach Akten, Quests, Schwierigkeitsgraden und Endgame-Inhalten filtern, allerdings ist es uns im Test nie gelungen, andere Mitspieler darüber zu finden. Stattdessen hat das Spiel einfach eine neue Partie für uns erstellt, in der Hoffnung, dass sich die anderen Mitspieler nach einer Weile schon finden werden. Das Matchmaking läuft hier also noch nicht ganz rund. Auf der Switch dürfen übrigens nur 4 Spieler gemeinsam zocken, auf den anderen Plattformen sind es bis zu acht. Kein großer Verlust. Einen launigen Couch-Coop wie bei Diablo 3 gibt es allerdings nicht – sehr schade!

Fragwürdig ist auch Blizzards Entscheidung, die Loot-Regeln nicht anzurühren. Im Mehrspielermodus gibt's nämlich keine individuelle Beute für jeden Spieler, stattdessen ist das gedroppte Zeug für alle sichtbar. Das bedeutet, dass man sich die schönen Schätze gegenseitig vor der Nase wegschnappen kann. Ja, manche der eingeschworenen Fans lieben das! Ob sie aber wirklich noch den Großteil der Spielerschaft abbilden, die man mit Resurrected ansprechen will, sei mal dahingestellt. Gerade wenn man mit Wildfremden in der Gruppe loszieht, kann es da zu unschönen Frustmomenten kommen. Wir finden: Blizzard sollte den Spielern einfach die Wahl lassen, ob sie mit den alten Loot-Regeln oder lieber mit personalisierter Beute spielen möchten – dann hätte sich das Problem wahrscheinlich schnell von selbst gelöst.

Spaß auf lange Sicht?

Das Endgame in Diablo 2 wirkt heutzutage reichlich überschaubar, denn es gibt keine eigenen Modi oder langfristigen Ziele. Nach dem ersten Durchspielen locken einfach zwei höhere Schwierigkeitsgrade, auf denen immer bessere Items und Runen droppen. Das macht selbst heu-

Mit anderen Spielern dürft ihr Ausrüstung und Schätze problemlos tauschen. Klassische Lobbys wie auf dem PC gibt es allerdings in keiner Konsolenversion.

Die Geschichte führt euch durch fünf schön designte, unterschiedliche Akte. Leider bleibt das Abenteuer trotz Zufallslevels immer gleich.

Hinter dem roten Portal liegt das zerstörte Dorf Tristram, das im ersten Diablo (nur für PC und Playstation erschienen) noch eine wichtige Rolle gespielt hat.

Die brandneue Controller-Steuerung ist den Entwicklern über weite Strecken gut gelungen. Mit den Joy-Cons habt ihr die meisten Zauber ordentlich im Griff.

te noch Spaß! Und natürlich sorgen die sieben Klassen für einen hohen Wiederspielwert. Doch außer die Maximalstufe 99 zu erreichen, in der Gruppe auf Bossjagd zu gehen oder vielleicht mal ein kleines PvP-Duell zu wagen, ist da im Grunde nichts weiter zu tun. Ein Paragon-System oder Rifts wie in Diablo 3 sucht man vergebens. Ein paar besonders schwere Ereignisse (Pandemonium Event, Uber Diablo) für hochstufige Spieler gibt es zwar, doch die werden im Spiel nicht mal ansatzweise erklärt. Kennern des Originals dürfte das egal sein, doch an den meisten Neulingen gehen diese Inhalte glatt vorbei. Immerhin: Seasons und Ranglisten, auf denen sich fleißige Spieler verewigen können, sind geplant, aber noch nicht enthalten. Zwar gibt es schon den passenden Menüpunkt, doch auch eine Woche nach dem Launch fehlt das Feature noch.

Chancen für die Zukunft

Wer nicht online spielen möchte, darf auch einen Helden im Offline-Modus erstellen. Allerdings können diese Helden später nicht im Mehrspielermodus genutzt werden. Außerdem unterstützen nur Online-Charaktere die Cross-Save-Funktion: Wenn ihr Diablo 2: Resurrected auf mehreren Plattformen gekauft habt, könnt ihr euren Online-Spielstand problemlos zwischen Switch, PC und anderen Konsolen hin und her wechseln. Richtiges Crossplay gibt es allerdings nicht, ein Switch-Spieler kann beispielsweise nicht mit Xbox-Käufern gemeinsam spielen. Zumindest besteht aber die Chance, dass Blizzard hier noch etwas nachsteuert: Schon nach der Open Beta vor ein paar wochen haben die Entwickler eine Umfrage gestartet, in der es um neue Features und Komfortverbesserungen ging – darunter auch viele Kritikpunkte, die wir in diesem Test nennen.

Die einfachste Lösung wäre vermutlich, das Spiel in zwei getrennte Modi einzuteilen: Eine Legacy-Option für alte Hasen, die das Spiel einfach so belässt wie es ist. Und eine Extended-Variante, in der dann endlich neue Inhalte, frische Items, besseres Balancing und weitere Komfortverbesserungen umgesetzt werden. Wenn Blizzard hier geschickt vorgeht und ein wenig Mut beweist, könnte Diablo 2: Resurrected schon bald mehr sein als „nur“ ein richtig schicker Nostalgietrip.

Diablo 2: Resurrected ist für PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series/X und Switch erhältlich. Der Preis liegt auf allen Plattformen bei 40 Euro. Das Spiel ist multilingual und nur als Download im eShop erhältlich, eine physische Version im Einzelhandel gibt es also nicht. **Felix Schütz**

Abgespeckte Beleuchtung, weniger Details: Grafisch ist die Switch-Umsetzung schwächer als die übrigen Fassungen.

MEINUNG
Felix Schütz

Auch auf der Switch ein grafisch tolles Remaster, das seine Chancen (noch) nicht nutzt.

Diablo 2 ist und bleibt ein Ausnahmespiel! Selbst nach zwei Jahrzehnten entfacht die Beutejagd eine ungeheure Sogwirkung und lässt die Stunden wie im Flug vergehen – welches Spiel kann das schon von sich behaupten? Mit seiner liebevollen 3D-Grafik, der geteilten Beutekiste und wertvollen Komfortverbesserungen ist Resurrected klar die beste Version von Diablo 2. Trotzdem geht mir die Neuauflage nicht weit genug. Schon vor 21 Jahren hatte Diablo 2 Problemzonen, die seither nicht besser geworden sind. Veraltete Mechaniken, unsichere Beute im Multiplayer oder Runen und Edelsteine, die sich einfach nicht stapeln lassen – da verschenkt Blizzard jede Menge Chancen, um das Spiel wirklich in die Moderne zu holen. Für Ewiggestrige und Hardcore-Fans, die Diablo 2 – warum auch immer – als perfekt empfinden, mag das zwar goldrichtig sein. Doch ob auch bei den meisten Neueinsteigern nochmal der Funke überspringt, wage ich eher zu bezweifeln.

Infos

Termin:	23. September 2021
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Entwickler:	Blizzard Entertainment
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Schickes 3D-Grafik-Upgrade
- ✚ Größere Kiste und wichtige Komfortverbesserungen
- ✚ Durchdachte Controller-Steuerung
- ✚ Zeitlos motivierende Beutejagd
- ✚ Cross-Save zwischen allen Konsolen und PC
- ➖ Kleines Inventar, Runen und Edelsteine nicht stapelbar
- ➖ Keine eigene Beute im Multiplayer
- ➖ Eintöniges Endgame und kaum Erklärungen

Wertung

8

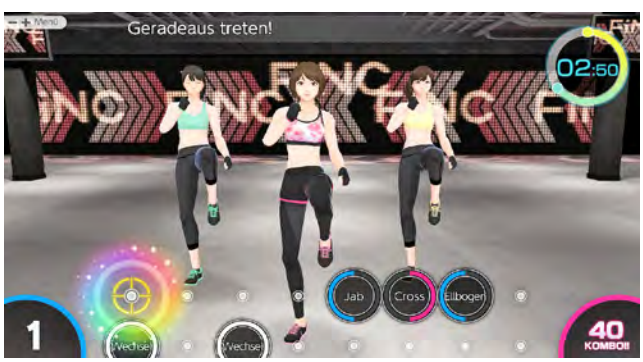
Immer noch ein gutes Action-Rollenspiel, das aber mehr Modernisierungen vertragen hätte

Knockout Home Fitness will euch mit Rhythmuskampfsport ordentlich ins Schwitzen bringen. Das gelingt dem Trainingsprogramm zwar ziemlich gut – aber das war's dann auch schon.

Ihr wollt unbedingt mit Hilfe eurer Switch ein paar Kalorien verbrennen, könnt aber partout keine Version von Ring Fit Adventure auftreiben und habt es beim Sport gerne etwas kämpferisch? Dann könnte Knockout Home Fitness Abhilfe schaffen. In diesem Mix aus Rhythmusspiel und Trainingsprogramm sollt ihr verschiedene Kampfsporttechniken zum Takt der Musik ausführen und dabei mit einer motivierenden Statistik und freischaltbaren Boni bei der Stange gehalten werden. Wie schlägt es sich also?

Erst Lesen, dann Zuschlagen

In einem kurzen Tutorial begrüßt euch eure (deutsch vertonte) Trainerin Satsuki und erklärt euch das simple Spielprinzip: Zum Takt der Musik erscheinen rote und blaue Kreise auf dem Bildschirm, die ihr mit der entsprechenden Technik treffen sollt. Die Aktionen reichen von einfachen Schlägen (Jabs) über Tritte bis hin zu Ausweichmanövern und Abwehrhaltungen. Welche Aktion ihr ausführen sollt, teilt euch das Spiel aber nicht anhand eines intuitiven Symbols mit, sondern nur per Text auf den Kreisen – und den rechtzeitig zu lesen, kann angesichts der hohen und nicht separat einstellbaren Spielgeschwindigkeit vor allem anfangs schwerfallen. Zudem könnte es eine Weile dauern, bis ihr die Aktionen zuverlässig mit der richtigen Hand ausführt: Die Symbole erscheinen für beide Hände auf der linken Bildschirmhälfte und unterscheiden sich nur anhand roter und blauer Halbkreise.



Dem Rhythmusspielkern hätte ein intuitiveres Design gutgetan. Die Moves auf die Schnelle zu unterscheiden, fällt wegen des immer gleichen Kreisdesigns schwer.

Den Löwenanteil des Spiels macht der 3-Minuten-Modus aus, in dem ihr kurze Trainings spielt. Hier seht ihr auch, welcher Körperbereich jeweils belastet wird.

Das ähnlich veranlagte Fitness Boxing löst dies etwas intuitiver durch einfach erkennbare Symbole, die links und rechts über den Bildschirm laufen.

Float like a butterfly

Habt ihr aber nach einer Weile Eingewöhnungszeit und etwas Frust den Bogen raus, kann beim Spielen ein schöner Flow entstehen, der durchaus Laune macht und der euch dank schneller Bewegungsabfolgen ordentlich ins Schwitzen bringt – je nach eurer aktuellen Verfassung, versteht sich. Wer sich richtig auspowern will, dreht die Länge seines täglichen Zufalls-Workouts auf 20 oder 30 Minuten hoch, oder schnallt sich Gewichtsmanschetten an die Arme. Apropos Arme: Da ihr im Spiel nur mit den beiden Joycons in jeder Hand arbeitet, werden auch nur Armbewegungen erfasst. Moves mit den Beinen hakt das Spiel automatisch als Volltreffer ab.

Blinder Sensei

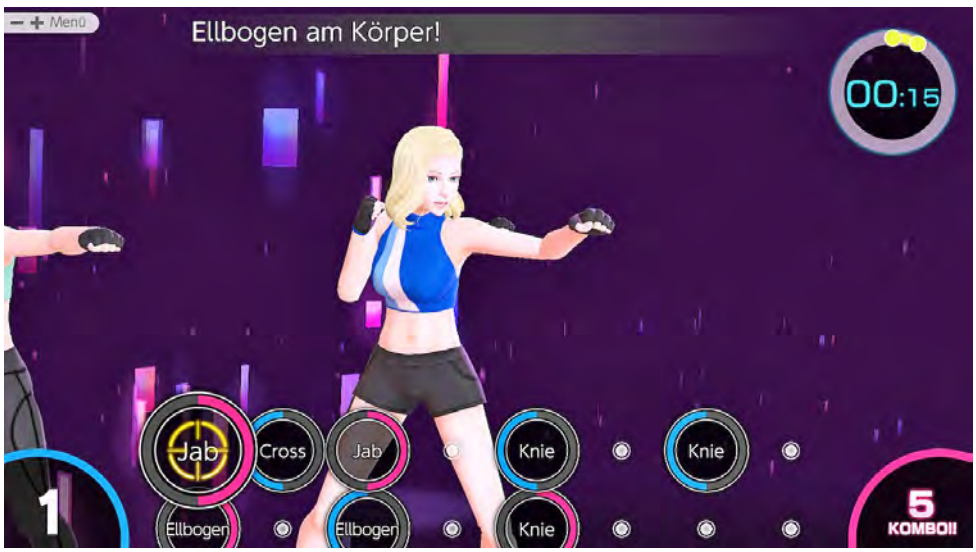
Zum Profikampfsportler wird euch Knockout aber ohnehin kaum machen: Die zahlreichen Techniken werden euch nur mit kurzen Texten und abgehackten Beispielanimationen erklärt. Ob ihr gerade wie Muhammad Alis verlorenes Kind durchs Wohnzimmer schwebt, oder nur übermotiviert auf einen Gelenkschaden hinarbeitet, werdet ihr bei Knockout Home Fitness kaum herausfinden. Das liegt nicht nur an den dürftigen Erklärungen, sondern vor allem daran, dass das Spiel seine geforderten Techniken gar nicht erkennen kann. Alles, was Knockout Home Fitness prüft, ist das Schütteln des richtigen Joycon im richtigen Moment. Die nötige Disziplin, die verlangten Moves auch tatsächlich auszuführen, müsst ihr selbst mitbringen! Sobald ihr verstanden habt, wann das Spiel den Treffer zählt, ist die Erkennung dabei aber immerhin ordentlich genug und leistet sich nur selten Fehler.

Das täglich zusammengestellte, persönliche Training berücksichtigt, welche Körperpartie ihr trainieren wollt und wie hart und anstrengend die Übungen sein sollen.

Zu kleine Karotte

Dass das Programm in puncto Umfang, Features und Unlockables dann aber extrem spartanisch daherkommt, ist der Disziplin und der Motivation nicht gerade zuträglich. Den Löwenanteil des freischaltbaren Contents macht eine ordentliche Liste an Trainingsprogrammen aus, die ihr im 3-Minuten-Training spielen dürft, nachdem ihr sie im zufällig zusammengestellten Tagestraining gesehen habt. Außerhalb der beiden Trainingsmodi gibt es aber quasi nichts zu sehen: Keine Minispiele, keine Anpassung eurer insgesamt vier Trainer, nur drei Hintergründe und ein paar Hintergrundmelodien. Einen Multiplayer-Modus sucht ihr vergeblich. Immerhin könnt ihr den Körperbereich festlegen, den ihr besonders trainieren wollt und zwischen Muskelaufbau, Fit bleiben und Abnehmen wählen. Außerdem dürft ihr Gewicht und Körpergröße angeben, anhand derer das Spiel dann den Kalorienverbrauch pro Workout ermittelt und in einer zeitlichen Statistik festhält. Wegen der quasi nicht vorhandenen Erkennung eurer Bewegungen und der Intensität, mit der ihr sie ausführt, sind diese Zahlen aber natürlich alles andere als aussagekräftig.

Stefan Wilhelm



Nervig: Es gibt keine Hands-on-Tutorials. Verlangt eine Übung eine neue Technik, müsst ihr sie vorher im Menü nachschlagen.

MEINUNG
Stefan Wilhelm

Als simples Trainingsprogramm gerade noch in Ordnung, als Spiel ziemlich schwach.

Gamification ist wohl die beste Methode, um mir ein tägliches Training schmackhaft zu machen. Dem geistigen Vorbild Fitness Boxing ist das mit langsam steigender Herausforderung und belanglosen, aber zahlreichen Unlockables eine Zeit lang überraschend gut gelungen. Knockout Home Fitness verlangt mir zwar mehr verschiedene Techniken ab, wird mit seinem dürftigen Umfang aber sehr viel schneller langweilig. Zudem macht das Spiel einen ziemlich schlechten Job, wenn es darum geht, mir seine Moves beizubringen, sie sinnvoll anzukündigen und das Niveau nachvollziehbar zu erhöhen. Dementsprechend bin ich nach dem täglichen Training zwar einigermaßen ausgepowert, blicke aber der nächsten Session nicht unbedingt mit Elan entgegen. Seinen Zweck als simples, schnelles Trainingsprogramm erfüllt Knockout also, auf spielerischer Ebene wird hier aber kaum etwas geboten.

Infos

Termin:	08. Oktober 2021
Genre:	Sport
Hersteller:	Marvelous
Entwickler:	Xseed, Pocket
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Im Kern spaßiges Spielprinzip
- ✚ Für kurze Sessions geeignet
- ✚ Durchaus anstrengend
- ➖ Für Anfänger zu hohe, nicht einstellbare Geschwindigkeit
- ➖ Dürftige Erklärungen
- ➖ Lieblose Präsentation
- ➖ Wenig Freischaltbares
- ➖ Nur zwei Modi mit identischen Übungen

Wertung

5

Erfüllt gerade so seinen Zweck, motiviert aber nicht langfristig.

SONIC COLOURS ULTIMATE

Das SEGA-Maskottchen rennt in einer Neuauflage des elf Jahre alten Spiels Sonic Colours über die Bildschirme. Ob sich das Remaster das „Ultimate“ verdient oder ob Spieler hier ein blaues Wunder erleben, klären wir im Test.

Wenn ein Spiel den Beinamen Ultimate hat, kann man schon mal etwas Ultimatives erwarten. So hat sich beispielsweise der aktuelle Teil der Smash Bros-Reihe diesen Titel redlich verdient, da dessen Umfang schon ziemlich, naja, ultimativ ist. Nun hat also das neue, alte Sonic-Abenteuer rund um einen Weltall-Freizeitpark ebenfalls diesen verheißungsvollen Namen spendiert bekommen. Zu Recht? Naja.

Außerirdische Story

Die Story hinter Sonic Colours: Ultimate ist schon mal nicht das Gelbe vom Ei und hat sich im Vergleich zum Original nicht verändert: Sonic-Erzfeind Dr. Eggman hat einen Freizeitpark im Weltall gebaut. Nicht etwa, weil er unter die Schausteller gegangen ist, sondern natürlich, um seine bösen Absichten zu verfolgen. Also begeben sich der blaue Igel Sonic und sein bester Freund Tails in den Park, um die Pläne des verrückten Wissenschaftlers zu vereiteln. Dreh- und Angelpunkt der Geschichte sind die sogenannten Wisps, kleine Geister-Aliens, die von Eggman gefangen genommen wurden, um seine teuflischen Gerätschaften mit Kraftstoff zu betreiben. Die kleinen Dinger haben nämlich spezielle Fähigkeiten. Die Story richtet sich klar an ein jüngeres Publikum, was sich erstens am Design der Wisps, aber auch an den Dialogen erkennen lässt. Die semi-coolen Sprüche Sonics und die ständigen Fehlinterpretationen von Tails Übersetzergerät, das er mit sich herumträgt, finden wohl nur die Jüngsten wirklich lustig, aber das ist auch überhaupt kein Problem. Denn in den meisten Platformern rückt die Story ja eh in den Hintergrund. Wenn Bowser zum hundertsten Mal Prinzessin Peach entführt, beschwert sich auch niemand über die fehlende Tiefe der Geschichte oder zu vorhersehbare Wendungen. Immerhin sind die jetzt auch auf Deutsch vertonten Cutscenes ansehnlich und versprühen eine Menge Charme. Genau wie die verschiedenen Welten und Level.

Planeten-Hopping

Im Spiel verschlägt es euch auf verschiedene Planeten und andere Himmelskörper, die sich thematisch stark unterscheiden und alle sehr liebevoll gestaltet sind. Auf dem Heimatplaneten der Wisps flitzt ihr beispielsweise durch Wälder und über Wiesen oder springt durch große Bauten Eggmans. Ein anderer Planet besteht aus Süßigkeiten und ihr rutscht auf Zuckerstangen durch die Level, während ihr woanders per Achterbahn durch ein Asteroidenfeld düst. Für Abwechslung ist also gesorgt – ach ja, Wasserareale gibt es auch. Jede Welt besteht aus sechs Levels und einem Bosskampf. Je nach Zeit und/oder Punkten schließt ihr den Level mit einem Rang zwischen dem schlechtesten Rang D und dem besten Rang S ab. Ihr sammelt die serientypischen Ringe, Tails-Saves, um im Falle eines Todes an derselben Stelle wieder beginnen zu können, oder rote Münzen, die

Der neue Jade-Wisp verwandelt euch in einen Geist, sodass ihr durch die Lüfte schweben könnt. Ist der Ausdauerbalken leer, verwandelt ihr euch wieder zurück.

Sweet Mountain ist nur eine der liebevoll gestalteten Welten. Sattere Farben und überarbeitete Lichtverhältnisse sorgen für ein stimmigeres Spielgefühl.

Von wegen „Gotta go fast“. Solche 2,5D-Plattform-Passagen bremsen den schnellen Igel immens aus. Auch die unpräzise Steuerung hat einen großen Anteil daran.

für den Sonic-Simulator benötigt werden. In diesem könnt ihr allein oder im Multiplayer Level im Retro-Stil abschließen und den quasi unbesiegbaren Super Sonic freischalten. Für Sonic-Veteranen sicherlich nichts Neues. Mit Park-Tokens könnt ihr den Igel jetzt mit neuen Schuhen oder Boost-Effekten ausstatten, die aber keinerlei Auswirkungen haben und lediglich kosmetischer Natur sind. Genutzt haben wir das ergo auch kein einziges Mal, weil die Belohnungen nicht genug motivieren. Neu ist zudem, dass ihr im Modus Rival-Rush gegen Metal-Sonic antreten könnt.

Careless Wisps

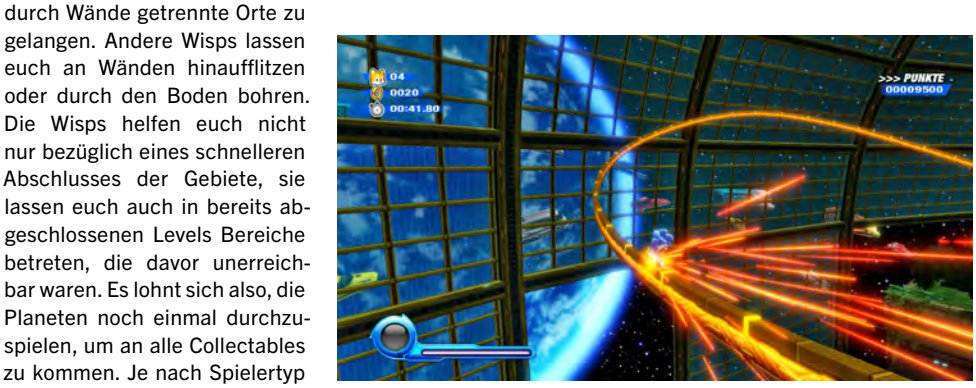
Hilfe bekommt ihr bei eurem Abenteuer von den bereits genannten Wisps. Diese Geister-Aliens verfügen über individuelle Fähigkeiten, die sich Sonic zunutze machen kann. Während es im Original noch sechs verschiedene Wisps gab, die man freischalten konnte, wartet in der Neuauflage ein weiterer: der Jade-Wisp, mit dem ihr euch für kurze Zeit in einen Geist verwandelt, um an höher gelegene oder durch Wände getrennte Orte zu gelangen. Andere Wisps lassen euch an Wänden hinaufflitzen oder durch den Boden bohren. Die Wisps helfen euch nicht nur bezüglich eines schnelleren Abschlusses der Gebiete, sie lassen euch auch in bereits abgeschlossenen Levels Bereiche betreten, die davor unerreichbar waren. Es lohnt sich also, die Planeten noch einmal durchzuspielen, um an alle Collectables zu kommen. Je nach Spielertyp sind die Aliens aber Fluch oder Segen. Denn leider machen sie den ohnehin schon äußerst einfachen Schwierigkeitsgrad ultimativ leicht. Diejenigen unter euch Spielern, die masochistisch veranlagt sind oder einfach nur gefordert werden wollen, sollten das beachten.

Interstellares Springen und Rennen

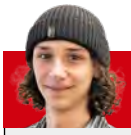
Gefühlt braucht man nur zwei Knöpfe, um das Spiel zu beenden: den Sprungknopf und den linken Stick. Um Gegner zu besiegen, drückt man nämlich denselben Knopf wie zum Springen. Wird euch ein roter Kreis bei einem Gegner angezeigt, braucht ihr nur eben diesen Knopf zu drücken und Sonic schaltet ihn automatisch aus. Neu ist, dass ihr für das richtige Timing beim Angriff einen Geschwindigkeits-Boost erhaltet. Vor allem bei Bosskämpfen reicht simples Buttonmashing, um den Störenfried zu besiegen. Diese Steuerung kann frustrieren, beispielsweise, wenn ihr an einen Sammelgegenstand gelangen wollt, aber automatisch das nächste Sprungbrett anvisiert. Dann heißt es oftmals: Level neu starten. Auch das Rennen ist nicht so rasant, wie man es bei einem Sonic-Spiel vermuten würde. Oft müsst ihr auf Plattformen warten oder ihr werdet durch hakelige Platformer-Sequenzen ausgebremst.

Wirklich ultimativ?

Was also ist so ultimativ an Sonic Colours Ultimate? Die kleinen neuen Gameplay-Inhalte, wie sage und schreibe ein neuer Wisp, ein Ingame-Shop, in dem ihr mit Ingame-Währung Zebra-Schuhe kaufen könnt und neue Remixes des alten Soundtracks sind da zu wenig. Gut, die grafische Aufwertung kann sich halbwegs sehen lassen, aber auch sie befindet sich unterhalb der aktuellen Standards. Die Farben sind satter und die Lichteffekte wurden ebenfalls überarbeitet. Auf der Switch läuft das Spiel jedoch maximal mit 30fps bei 720p, was schade ist, da das Spiel auf anderen Konsolen und dem PC wesentlich besser läuft. In einem Artikel kurz nach dem Launch berichteten wir über den katastrophalen Zustand von Sonic Colours Ultimate. Grafik-Glitches, massenhaft Bugs und einbrechende Framerates machten das Spiel nahezu unspielbar, vor allem auf der Nintendo-Konsole. Hier hat sich durch Updates inzwischen zum Glück einiges getan. Während des ganzen Tests über begegnete uns nicht ein einziger Bug, die Framerate war stets stabil und die Ladezeiten fielen recht kurz aus. Jetzt kommen wir aber mal zum Punkt: Beim Namen Ultimate hätten wir uns schon ein bisschen mehr erhofft. Einen neuen Planeten zum Beispiel oder verschiedene Schwierigkeitsgrade. Die kleinen Neuerungen sind einfach zu wenig. Sonic Colours Ultimate ist trotzdem ein guter Remaster eines der besseren Sonic-Spiele. Trotz der Schwächen, die auch schon das Original hatte, macht es wieder Laune, mit dem blauen Igel durch liebevoll gestaltete Level zu hetzen. **Lennard Fink**



Sonic surft auf Schienen durchs Weltall oder springt von Asteroid zu Asteroid. Dabei kommt, wie bereits 2010, ein schönes Gefühl von Geschwindigkeit auf.



MEINUNG
Lennard Fink

Nicht ultimativ, aber auf jeden Fall ein gelungenes Comeback des spaßigen Originals

Sonic-Spiele sind wie Targaryen-Könige: Bei jedem Nachfolger werfen die Götter eine Münze und die Welt hält den Atem an. Gut, streng genommen ist Sonic Colours: Ultimate kein Nachfolger und das Original war ja recht gut, aber es unterstützt meine These. Als dann der katastrophale Zustand des Spiels kurz nach Launch bekannt wurde, war ich sicher: Das wird enttäuschend. Zum Glück wurde ich eines Besseren belehrt, denn als ich mich an den Test setzte, fragte ich mich: Wo sind die Grafik-Glitches, die aussehen, also könnten sie direkt aus einem LSD-Simulator stammen, von denen so viel berichet wurde? Wo bleiben die Framerate-Einbrüche ? Kurz: Wo ist das unspielbare Spiel, von dem ich gehört hatte? Dafür genießen Blind Squirrel Games jetzt meinen Respekt. Denn diesen miesen Zustand komplett zu überarbeiten, ist wirklich ultimativ. Auch, wenn mir das Spiel schlussendlich viel zu leicht war und auch andere Neuerungen eher egal waren (siehe Shop), hatte ich trotzdem Spaß und ertappte mich immer wieder beim Versuch, in alten Levels meinen Highscore zu verbessern. Auch, wenn das Adjektiv ultimativ hier nicht wirklich passt, so ist Sonic Colours: Ultimate doch ein würdiger Remaster.

Infos

Termin:	07. September 2021
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Blind Squirrel Games
Sprache:	Deutsch,
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Liebevoll gestaltete Level
- ✚ Rasantes Gameplay
- ✚ Rival Rush-Modus
- ✚ Deutsche Sprachausgabe
- ✚ Gute Sprecher
- ➖ Zu leichter Schwierigkeitsgrad
- ➖ Teilweise überraschend langsam
- ➖ Nur minimale Neuerungen
- ➖ Customization-Möglichkeiten
- ➖ Hakelige Steuerung

Wertung

8

Für ein ultimativen Remaster reicht es nicht ganz. Gelungen ist es aber auf jeden Fall.

In KeyWe steuert ihr zwei Kiwis, die in einem Telepostamt Aufgaben erledigen und Rätsel lösen. Und in unserem Test erfahrt ihr, ob das zum echten Koop-Hit taugt!

Es gibt viele tolle Koop-Spiele, mit denen man sich die Zeit vertreiben kann! So haben wir schon Burger gebraten oder sind aus dem Gefängnis ausgebrochen. Wir können uns aber nicht daran erinnern, schon einmal kooperativ ein Postamt geleitet zu haben. Diese Lücke füllt nun KeyWe. Noch nicht ungewöhnlich genug? Nun, wir steuern keine Menschen, sondern Kiwis; nicht die leckeren Früchte, sondern die flugunfähigen, kleinen Vögel aus Neuseeland.

Ab geht die Post!

Den fleißigen Vogelbeobachtern unter euch wird bekannt sein, dass die Anatomie der Nationaltiere Neuseelands schwer mit der des Menschen zu vergleichen ist. Ohne Hände Briefe zu verschicken, könnte sich als kompliziert herausstellen. Also benutzen wir stattdessen den Schnabel, um Briefe aufzupicken und allerlei andere Aufgaben zu erledigen. Anders als man vielleicht vermuten könnte, handelt es sich bei KeyWe aber nicht um eine Koop-Geschicklichkeitssause à la Overcooked, zumindest nicht ausschließlich. Ja, man muss rasch reagieren und Fehler werden bestraft. Zusätzlich gilt es aber, im Rahmen eines Zeitlimits Rätsel zu lösen, oft solche, die auf Wortspiele und das richtige Zusammensetzen von Sätzen, ähm, setzen. Dabei fallen die verschiedenen Aufträge nicht unbedingt vielfältig aus. Wir tippen beispielsweise Nachrichten in die Schreibmaschine, entnehmen Briefen, mit welchen Plaketten diverse Pakete ausgestattet werden müssen, oder setzen Wortschnipsel zu Sätzen zusammen. Im Singleplayer-Modus kontrolliert man beide Kiwis gleichzeitig oder wechselt per Knopfdruck von einem zum anderen. Beides ist nicht optimal und wenn einem die Zeit wegläuft, wäre es gut zu wissen, welchen Vogel man gerade eigentlich steuert. Wenn man dann das hundertste Mal vom Tisch fällt, kann das schon frustrierend werden.

Arbeitsroutine

Im Grunde wiederholen sich alle Aufgaben zwar immer wieder, sie

Jahreszeiten verändern das Aussehen des Postamts. An speziellen Feiertagen wie Halloween erwarten euch außerdem besondere Level und Sammelobjekte.

Pflanzen wollen euch von der Arbeit abhalten. Pickt auf die Blüten, um das Gewächs zu vertreiben und befreit euren Partner aus deren gemeinen Knospen.

Da eure beiden Kiwis flugunfähig sind, sind sie auf den Fallschirm angewiesen, wenn sie mal wieder vom Tisch hinunter fallen. Hier ist Vorsicht geboten.

werden aber durch zusätzliche Elemente immer anspruchsvoller. Fliegende Käfer klauen euch beim Schnipselminispiel die Wörter, oder statt einer müsst ihr gleich zwei Nachrichten gleichzeitig verfassen. Wirklich innovativ ist das nicht und wenn eine quasi identische Aufgabe schon zum dritten Mal auf dem Arbeitsplatz im Postamt liegt, sorgt das schon mal für Augenrollen. Leider werdet ihr öfter scheitern, als euch lieb ist, und das nicht unbedingt wegen der Kopfnüsse, die übrigens nicht sonderlich kompliziert sind. Stattdessen liegt's an der doch sehr häufig knapp bemessenen Zeit, aber noch öfter an der ungünstigen Perspektive. Da denkt man etwa, man steht gerade auf dem Gerät, mit dem man Wörter zerschneiden kann, fällt stattdessen aber vom Tisch, weil man einfach nicht genau gesehen hat, was da gerade vor einem passiert.

Am meisten Spaß machen die Überstunden im Postamt; kleine Minispiele, in denen man kosmetische Items oder Sammelobjekte freischalten kann. Hier füttert ihr dann zum Beispiel die ebenfalls flugunfähigen Kasuare, oder nehmt an einem Hürdenlauf teil. Hier variieren die Herausforderungen deutlich mehr als während der eigentlichen Postarbeit. Mit jedem abgeschlossenen Arbeitstag verdient ihr Briefmarken. Wie viele, hängt davon ab, wie schnell ihr die Rätsel löst. Die Marken können in das Aussehen eurer Vögel investiert werden, indem ihr sie mit Brillen, Hüten und sogar Gefiederfarben ausstattet. Einen spielerischen Mehrwert bieten diese Schmuckstücke zwar nicht, aber es sieht einfach niedlich aus, wenn die beiden Kiwis mit übergroßen Retro-Brillen durch das Postamt hüpfen.

Sommer, Herbst, Winter

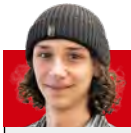
Ab einer bestimmten Anzahl an abgeschlossenen Rätseln ändert sich die Jahreszeit. Die unterscheiden sich nicht nur bezüglich des Designs der Level, sondern auch hinsichtlich des Schwierigkeitsgrades. Denn die Jahreszeiten haben spielerische Auswirkungen. Wind trägt eure Wortfetzen davon, Fließbänder frieren ein und müssen aufgetaut werden, oder eure Piepmätze versinken nach einem Sturm im Sand. An Feiertagen wie Halloween und Weihnachten ist das Postamt süß geschmückt und es warten spezielle Aufgaben auf euch. Statt Paketen hantierten wir dann mit Keksen, solche rein optischen Unterschiede sind aber leider schon das Höchste der Gefühle. Es macht trotzdem Spaß, die Auswirkungen der verschiedenen Jahreszeiten zu erleben. Dieser Spaß wandelt sich jedoch manchmal in Frust um, wenn zum Beispiel innerhalb von drei Sekunden, nachdem man den Arbeitsplatz von Eis befreit hat, bereits neues Eis ansetzt. Gerade im Singleplayer-Modus kann das nervig werden.

Ein Kiwi kommt selten allein

KeyWe ist klar für zwei Spieler ausgelegt, und so sollte man es auch erleben. Jeder Spieler übernimmt dabei die Kontrolle über einen der beiden Vögel. Dadurch fällt viel Frustpotential weg, den die Einzelspielersteuerung mit sich bringt; Probleme wie die ungünstige Perspektive und die knappen Zeitlimits bleiben aber.

Wirkliche Bugs gab es während unseres Spieldurchlaufs glücklicherweise nicht, kleinere Fehler wie an Kanten festhängende Pakete trübten das Spielerlebnis dankenswerterweise kaum. Ein anderer Makel sorgte da schon für deutlich mehr Ärger. Ab einem gewissen Zeitpunkt im Spiel kamen wir in einem der Wortschnipsel-Rätsel aufgrund der deutschen Fassung nicht weiter. Ein Patch soll dieses Problem in naher Zukunft aber lösen. Bis dahin legen wir euch die englische Fassung ans Herz.

Lennard Fink & Lukas Schmid



MEINUNG
Lennard Fink

Kein Überflieger, aber trotzdem spaßig

Als alteingesessener Singleplayer-Liebhaber hatte ich zu meiner eigenen Überraschung viel Freude mit KeyWe, da der Koop-Modus mit einem Freund zusammen wirklich recht gut zu unterhalten vermag – zumindest die ersten Stunden über. Das liegt grundsätzlich an den einfach zu verstehenden Aufgaben, die aber nach und nach immer herausfordernder werden. Mit den sich ständig wiederholenden Rätsel kommt aber auch bisweilen ein wenig Langeweile auf. Diese Langeweile wandelt sich dann in Frust um, wenn man weiß, dass man das Prinzip verstanden hat, einem aber trotzdem wieder und wieder der Abschluss eines gewissen Levels misslingt. Das ist vor allem aufgrund der teilweise hakeligen Steuerung und knappen Zeitlimits der Fall. Eben jener Frust und das auf Dauer repetitive Gameplay haben den Spaß an diesem Spiel also am Ende ein wenig getrübt. Für ein paar Aufgaben zwischendurch ist es aber durchaus zu empfehlen und superniedlich schaut KeyWe auch aus.

Infos

Termin:	31. August 2021
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sold Out
Entwickler:	Stonewheat & Sons
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Niedliches Design der Spielwelt und Figuren
- ✚ Coole Anpassungsmöglichkeiten
- ✚ Schön eingebundene Jahreszeiten
- ✚ Spaßige Überstunden
- ➖ Repetitive Aufgaben und Rätsel
- ➖ Lahmer Singleplayer-Modus
- ➖ Frustrierende Perspektive
- ➖ Deutsche Fassung hat Fehler

Wertung

7

Trotz ein paar kleiner Macken ist KeyWe insbesondere zu zweit sehr spaßig

Im Postamt machen die Überstunden am meisten Spaß. Kasuare füttern, Schneeballschlachten oder undichte Stellen im Keller reparieren bringt Abwechslung rein.

Geistervogel oder Abenteurerkluft? Im Shop könnt ihr eure Kiwis für gesammelte Briefmarken mit allerlei Hüten, Brillen und sogar Gefiederfarben ausstatten.

DICE LEGACY

Endlich mal wieder ein Job für unsere immer verlässlichen Wertungswürfel!

Wer gerne das Spielgeschehen in Fortunas Hände legt, wen Kniffel und Mensch ärgere dich nicht bis jetzt noch nicht an den Rand seiner eigenen Frustrationsgrenze gebracht haben und wer zudem nie genug von Spielen wie Anno und Konsorten bekommen kann, dem wird das Aufbau-Würfelspiel Dice Legacy mit Sicherheit gefallen. Aber ob das Spiel auch für klassische Freizeitstrategen geeignet ist, klären wir im Test.

Der Herr der Würfel

Gestrandet am Ufer einer Ringwelt, irgendwo im Nirgendwo, müssen wir eben diese neue Welt entdecken und gleichzeitig eine Siedlung aufbauen, um einer Vielzahl von Gefahren zu trotzen. Wir starten mit einer Handvoll Würfel, die unsere Bürger repräsentieren. Auf jeder Würfelseite sind Tätigkeitssymbole abgebildet. Die Oberseite eines Würfels zeigt die aktuell verwendbare Aktion an. Wir können diese dann passenden Aufgaben zuweisen.

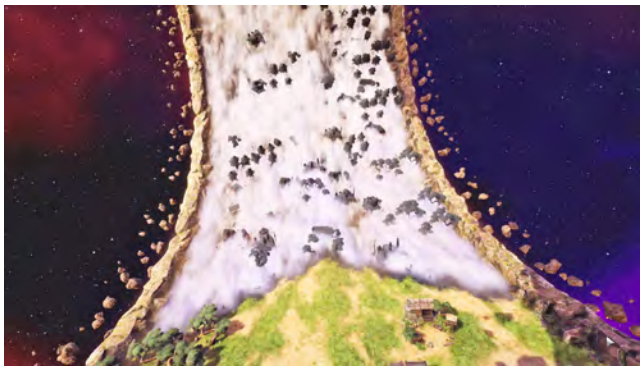
Wollen wir beispielsweise Holz fällen, nehmen wir einen Würfel mit dem Symbol „Abbauen“ und setzen ihn auf einem geeigneten Feld ab. Ist die Arbeit erledigt, kommt der Würfel wieder zurück in den Vorrat. Man kann jederzeit neu würfeln, um passende Würfel für die zu erledigenden Aufgaben zu erhalten. Doch aufgepasst! Beim Würfeln verlieren unsere Würfel Haltbarkeit. Erreicht der Wert null, verschwindet der Würfel.

Winter is coming

Es werden uns zudem weitere Steine in den Weg gelegt, die das Leben auf dem kleinen Streifen

Die Haltbarkeit dieses Würfels ist schon sehr gering. Er muss schnellstens in die Kantine, um versorgt zu werden. Nicht, dass er sich auflöst!

Am Anfang des Spiels entscheiden wir uns für einen Anführer. Diese Helfen haben unterschiedliche Startwürfel und verfügen über eine Spezialfähigkeit.



Die Ringwelt ist von Nebel bedeckt, so, wie man es aus diverse Strategiespielen kennt. Wir müssen Schritt für Schritt die Karte aufdecken.

Beim Voranschreiten auf der fantastischen Welt finden wir kleine Dörfer, deren Einwohner unterschiedliche Gesinnungen haben.

Land, den wir uns als Heimat auserkoren haben, knallhart machen. Im Winter können unsere Würfel sogar einfrieren! Prophylaktisch können wir zwar Dampfkessel bauen, um unsere Bürger und auch die Würfel in einem kleinen Gebiet vor der Kälte zu schützen. Das kostet aber viel Holz. Wenn dann doch mal ein Würfel gefriert, kann man ihn in der Taverne mit Hilfe von Alkohol auftauen. Da gibt es nur einen Haken: Im Winter ist Ackerbau nicht möglich – somit dezimieren sich unsere Vorräte nach und nach (auch der Alkohol) und im schlimmsten Fall müssen wir auf den Frühling warten, damit unsere Würfel auftauen.

Alles dem Zufall überlassen

Am Anfang startet ihr mit sechs orangen Bürgerwürfeln. Im weiteren Verlauf schaltet ihr Möglichkeiten frei, diese aufzuwerten. Schickt ihr eure würfeligen Bürger beispielsweise in die Schule, gehören sie im Anschluss einer andern Würfelklasse an und können teilweise andere Aktion durchführen, wie zum Beispiel das Erfroschen neuer Technologien. Das hat aber auch Nachteile, da bestimmte Aktionen nicht mehr oder nur noch begrenzt ausgeführt werden können. Außerdem ist es möglich, neue Würfel zu rekrutieren. Doch ihr könnt maximal zwölf Würfel tragen, also wählt weise. Es ist außerdem möglich, Würfelseiten zu verbessern, dadurch können Ressourcen effektiver abgebaut werden. Man benötigt dann etwa weniger Würfel, um ein Projekt durchzuführen. Die aufgewerteten Würfel können direkt zu Beginn eines neuen Spielstandes eingesetzt werden.

Alea iacta est

Auf der Switch, wo wir die meisten Spielstunden investierten, läuft das Spiel recht flüssig. Die Steuerung mittels Gamepad hingegen ist gewöhnungsbedürftig. Die Handhabung und das schnelle Einsetzen der Würfel funktioniert nur hakelig. Anfangs verdrückt man sich auch gerne mal. Im späteren Verlauf des Spiels, wenn das Tempo zunimmt, fühlt sich die Steuerung noch weniger präzise an. Mit Maus und Tastatur klappt das zwar alles deutlich besser, aber selbst auf dem PC wird es aber oftmals stressig. Schnell müssen passende Würfel gefunden werden, um Gegner abzuwehren. Anfangs ist Dice Legacy noch ein entspanntes Aufbauspiel, doch je weiter man voranschreitet, desto nerviger werden die Gegnerwellen, welche in ziemlich kurzen Abständen eintreffen. Es dauert ein bisschen, bis man sich an die innovativen Spielmechaniken gewöhnt hat. Gibt man sich aber einen Ruck und steckt etwas Zeit in das Spiel, können die strategischen Möglichkeiten und der repetitive Würfel-Loop durchaus begeistern.

Paul Albert & Philipp Sattler

MEINUNG
Paul Albert

Entfesselt die Würfel! Dice Legacy erfüllt den Traum eines jeden Würfelfanatikers.

Dice Legacy konnte mich anfangs vor allem mit seinem Look überzeugen. Auch wenn die ersten Runden eher suboptimal gelaufen sind und schnell Frust aufkam, habe ich dem Spiel mehr Zeit gegeben. Und siehe da, nach einer Weile versteht man dann die einzelnen Mechaniken und weiß sie wirklich zu schätzen. Doch die unzähligen Gegnerwellen im späteren Spielverlauf störten mich immens. Man muss immerzu einen Soldatenwürfel bereit haben, um sie abzuwehren. Gefühlt kommt dann aber nach jeder Verteidigung gleich die nächste Welle. Da würde ich mich über einen Patch freuen, der den Zeitraum zwischen den Wellen vergrößert.

Das Management der Würfel ist sehr wichtig. Ihr solltet immer die passenden Exemplare in der Hinterhand haben.

Infos

Termin:	09. September 2021
Genre:	Aufbau-Simulation
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Destinybit
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

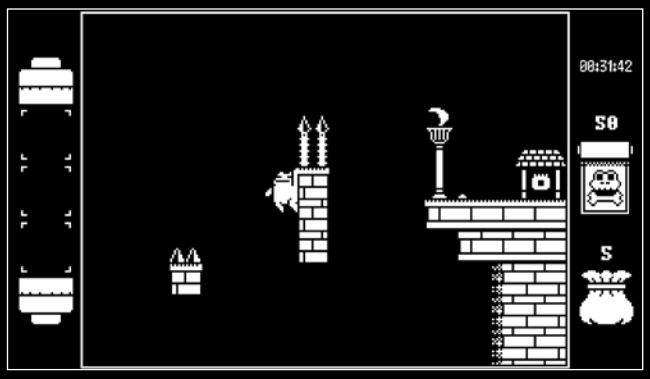
Pro & Contra

- ✚ Schöne Spielwelt
- ✚ Interessantes Konzept
- ✚ Tiefgreifende Mechaniken
- ✚ Hohe Wiederspielwert
- ➖ Im späteren Verlauf wird es stressig
- ➖ Steuerung und Spielprinzip gewöhnungsbedürftig
- ➖ Erfordert Einarbeitung

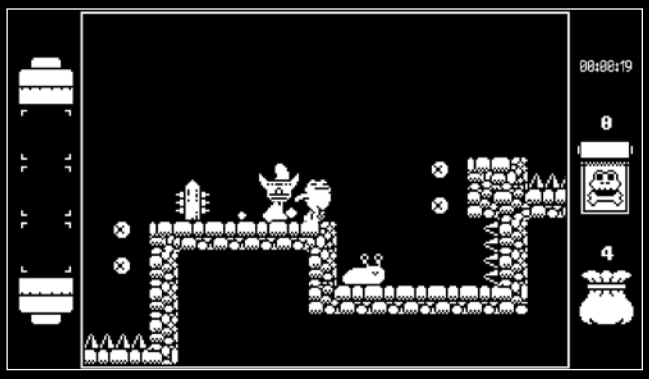
Wertung

7

Ein interessantes Konzept, das nach einer gewissen Einarbeitung durchaus Spaß macht



Da hängt der Frosch herum: Der teilnahmslose Gesichtsausdruck des tierischen Helden ist amüsant angesichts der diabolischen Aufgaben, denen er sich stellt.



Links vom Frosch ist eine Checkpoint-Fackel. Die funktioniert wie in Shovel Knight, ihr müsst sie zum Aktivieren berühren. Kaputt gehen die Stationen hier nicht.

DOJORAN

Bei diesem Ein-Mann-Indie-Game haben wir nichts zu unken und können nur empfehlen: Seid ein Frosch!

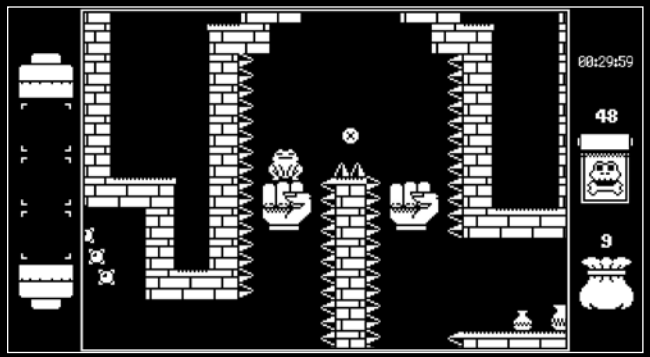
N-ZONE AWARD 9/10

Die Natur ist grausam. Deshalb manövriert ihr im Indie-Platformer Dojoran einen Frosch durch einen Ninja-Parcours. Frösche stehen nun mal nicht an der Spitze der Nahrungskette, euer Ziel ist es, bestmöglich gegen die Gefahren der Welt gerüstet zu sein. Aber sagen wir doch, wie es ist: Natürlich kümmert hier niemanden die Story, deshalb nimmt sie auch nur marginal Raum ein. Vielmehr geht es um reines Platforming, und das spielt sich so fein, dass man vor dem kleinen Indie-Projekt den Hut ziehen muss.

Wo der Frosch die Äpfel hat

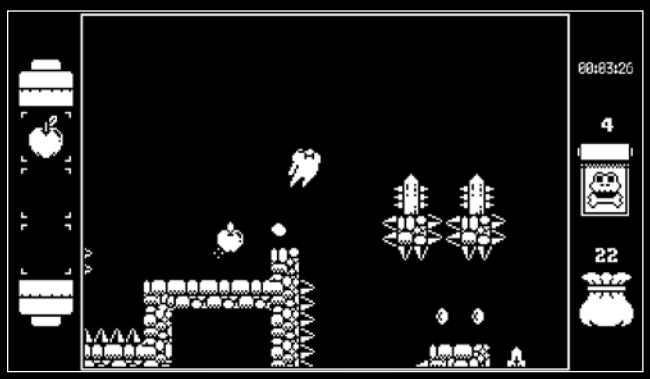
Sicherlich kann man die Schwarz-Weiß-Optik als trist, uninteressant oder gar zunächst abschreckend empfinden. Aber die Vorteile sind nicht von der Hand zu weisen, in Dojoran ist alles sauber, knackscharf und vor allem übersichtlich. Der reduzierte Look unterstreicht die Konzentration auf das Wesentliche, nämlich das Gameplay. Der Frosch steuert sich herrlich präzise, anders als ein Super Meat Boy schlittert er nicht auf dem Boden herum, sondern stoppt verlässlich, wenn wir das wollen. Auch an Wänden hängend hält er ganz still. Man hat immer das Gefühl, den tierischen Helden voll unter Kontrolle zu haben.

Dojoran ist ein sehr kleines Spiel und verzichtet, anders als etwa ein Celeste, auf zig freischaltbare Fähigkeiten oder eine Unmenge an Levels. 28 Stages gibt es insgesamt, abhängig von der Genre-Erfahrung ist man mit diesen zwei bis fünf Stunden beschäftigt. Das ist wirklich nicht die Welt, aber dafür wurde alles im Spiel poliert und das Level-Design ist eine wahre Freude, denn trotz der übersichtlichen Anzahl Fähigkeiten fordert das Spiel dem Frosch immer wieder neue Manöver ab und sorgt so für Abwechslung. Der Doppelsprung, bei dem er einen Apfel unter sich spuckt, von dem er sich abstößt, funktioniert deutlich anders als in Konkurrenzspielen, wodurch Dojoran eigene Akzente zu setzen vermag. Und mit fünf Euro (sogar nur vier auf Steam) ist das Spiel ein echtes Schnäppchen!

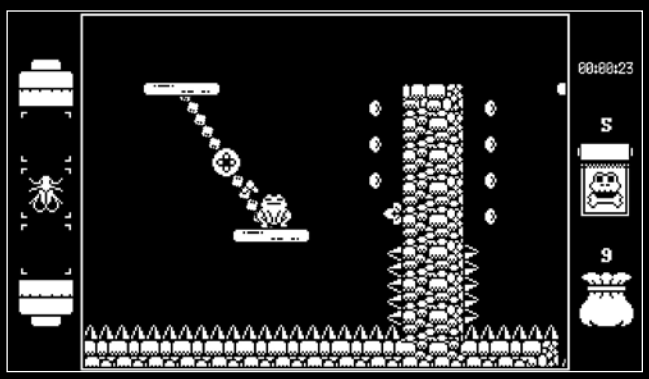


Neue Elemente wie etwa diese automatisch auf und ab fahrenden Fäuste werden stets behutsam eingeführt, sodass man lernt, wie man damit umgehen muss.

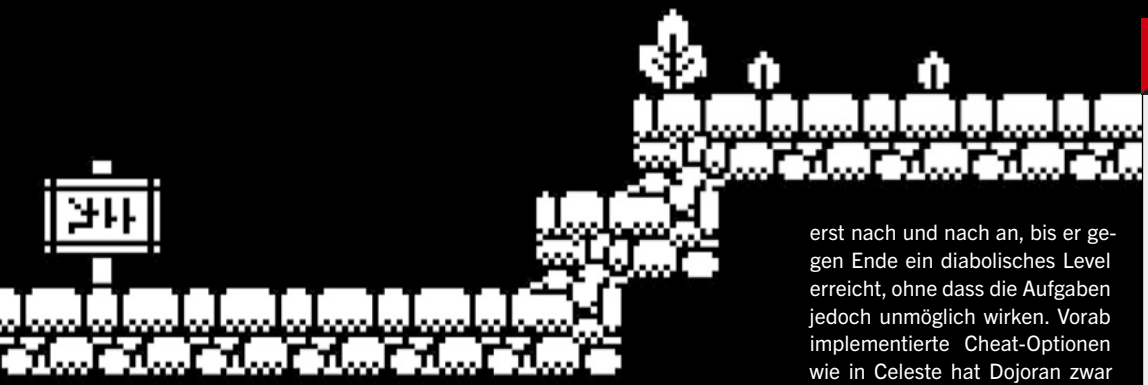
So minimalistisch wie der Rest des Spiels sind die Tutorials. Eine Handvoll Schilder genügen, um euch mit allem vertraut zu machen, was ihr braucht.



Als überaus sprungkräftige Tiere sind Frösche eine gute Wahl für die Hauptdarsteller in Platformer-Spielen. Wieso gibt es eigentlich nicht mehr Froschhelden?

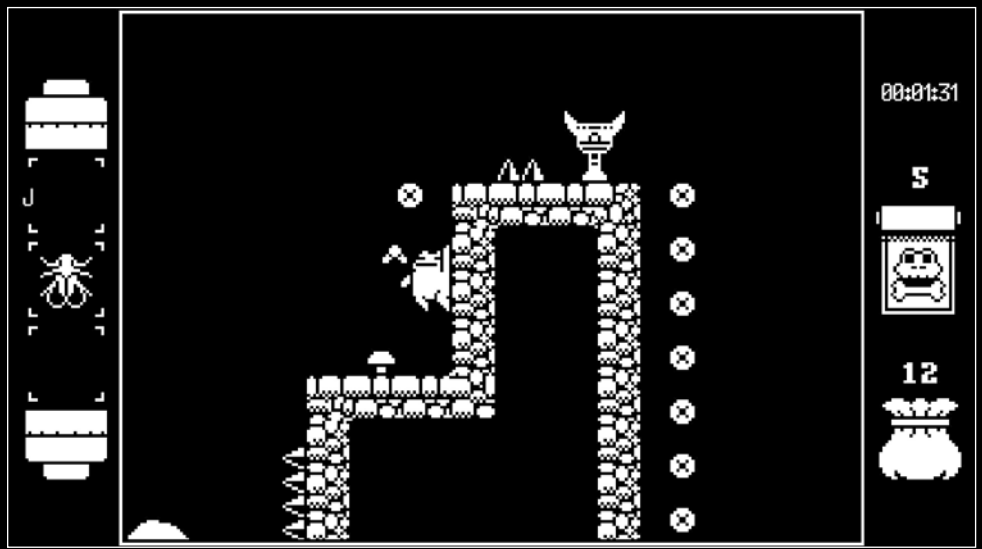


Gelegentlich müssen Zyklen abgewartet werden, etwa bei diesen sich drehenden Plattformen. Nur nicht zu hektisch und voreilig handeln, das geht in die Hose.



Ein Frosch zum Küssen

Nach dem Durchspielen steht es Profis frei, an der eigenen Performance zu feilen (Timer und Todeszähler werden stets eingeblendet) oder alle Medaillen zu suchen. Dojoran ist einer dieser Titel, der für Speedruns hervorragend geeignet ist und wurde zum Teil von den bekannten Mario-Hacks namens Kaizo Mario (im Internet auch als „Asshole Mario“ bekannt) inspiriert. Anders als alte Hardcore-Platformer kommt Dojoran dem Spieler von heute aber mit (fairen) Checkpoints und einer unendlichen Anzahl Leben entgegen. Dennoch sollte potentiellen Käufern bewusst sein: Dieses Spiel ist alles andere als einfach und erfordert Präzision, Geduld und Timing. Erfolgserlebnisse gibt’s aber in jedem Fall, der Schwierigkeitsgrad zieht erst nach und nach an, bis er gegen Ende ein diabolisches Level erreicht, ohne dass die Aufgaben jedoch unmöglich wirken. Vorab implementierte Cheat-Optionen wie in Celeste hat Dojoran zwar nicht, dafür sackt man bereits nach etwa zehn Minuten die Platin-Trophäe auf PS4 und PS5 ein – auf der Switch gibt es das nicht, richtig, aber vielleicht habt ihr ja noch eine Sony-Konsole zuhause und legt wert auf die Zahl eurer Trophäen. Auf jeden Fall funktioniert Dojoran auf jeder gebotenen Plattform wundervoll und bietet Retro-Action in Reinkultur, und das zu einem unglaublich schmalen Preis. **Katharina Pache**



Die Münzen im Spiel sind herrlich redundant – sie zu sammeln, bringt gar nicht, außer der Befriedigung, Münzen zu sammeln.

MEINUNG
Katharina Pache

Was für eine schöne Überraschung: Tolles Gameplay, günstiger Preis

Dieses Spiel macht mich fertig. Und damit meine ich den Namen! Ich bin vor einer Weile online über Dojoran gestolpert und war sehr angetan. Als ich dann kurz vor dem Release noch mal nachsehen wollte, fiel mir der Name nicht mehr ein. Dojokan? Sukeban? Ich kam einfach nicht drauf, und meine Google-Suche nach „Frog Platformer“ half auch nicht wirklich weiter. Vielleicht ist das aber ein nur mich betreffendes Phänomen, dass ich mir diesen Titel einfach nicht merken kann. Ansonsten habe ich nur Lob übrig für … äh, Dojoran! Hier war ein Entwickler am Werk, der Platformer nicht nur liebt, sondern auch versteht und der deshalb weiß, was wichtig für so ein Spiel ist. Rein persönlich hätte ich auf den Abschnitt mit dem Autoscrolling verzichten können, das stresst mich ungemein, aber ansonsten habe ich wirklich nichts auszusetzen. Die besten fünf Euro, die ich in letzter Zeit investiert habe.

Infos

Termin:	17. September 2021
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Ratalaika Games
Entwickler:	Nautlander
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 5 Euro

Pro & Contra

- ✚ Extrem präzise Steuerung
- ✚ Abwechslungsreich
- ✚ Wundervolles Level-Design
- ✚ Übersichtlicher, stilvoller 1-Bit-Look
- ✚ Nicht nur Genre-Standardkost (der Apfelsprung ist super)
- ✚ Unendliche Anzahl Versuche, faire Checkpoints
- ✚ Perfekt für Speedrun-Challenges
- ➖ Weniger Level als diverse Konkurrenzspiele
- ➖ Wird gegen Ende sehr anspruchsvoll, Frustgefahr

Wertung

9

Hervorragender Hardcore-Indie-Platformer zum Schnäppchenpreis

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem.

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hitman 3
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

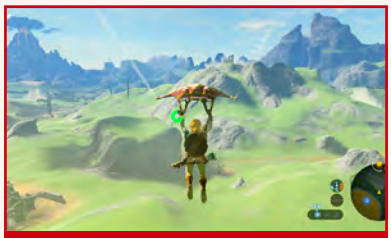
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Persona 5 Strikers
Wertung: 8 | Hersteller: Atlus

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt.

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Metroid Dread
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Ori and the Will of the Wisps
Wertung: 9 | Hersteller: iam8bit

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

Eastward
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Ender Lilies: Quietus of the Knights
Wertung: 8 | Hersteller: Binary Haze Interactive

Immortals: Fenyx Rising
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

The Legend of Zelda: Skyward Sword HD
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Dojoran
Wertung: 9 | Hersteller: Ratalaika Games

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World + Bowser's Fury
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

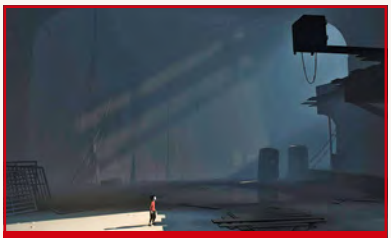
New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Super Mario 3D All-Stars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Doki Doki Literature Club Plus!
Wertung: 8 | Hersteller: Serenity Forge

Dry Drowning
Wertung: 8 | Hersteller: Vigamus Leonardo

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

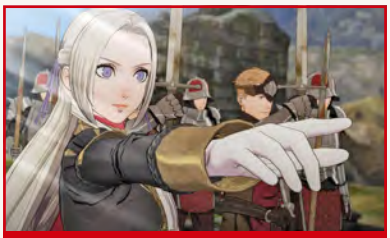
Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

The Great Ace Attorney Chronicles
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Tohu
Wertung: 8 | Hersteller: The Irregular Corporation

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Pikmin 3 Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Sid Meier's Civilization 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

In eine malerische, fantastische Welt entführt euch das Indie-Adventure Tohu.

MY TWO COINS

Der Box Game Pass kommt jetzt doch nicht auf die Switch und die Playstation 5. Gute Idee? Schlechte Idee? Und warum überlegen sich die Plattformbetreiber diesen Zug überhaupt?

Wenn ihr euch in der letzten Ausgabe des besten Nintendo-Magazins der Welt die News gegönnt habt, ist euch dabei bestimmt der Artikel zum Thema Xbox Game Pass aufgefallen – und damit auch die Entscheidung Microsofts, den Game Pass nicht auf Nintendo- (oder Sony)-Konsolen veröffentlichen zu wollen. Das Thema Spiele-Stores beziehungsweise Spiele-Aboangebote von Drittherstellern auf proprietären Systemen begleitet uns ja nun seit mehreren Jahren – und ist mitunter ein richtiger Saustall, bei dem man es eigentlich keinem Konsolennutzer mehr verübeln kann, wer er längst aufgehört hat, sich hier noch für die Entscheidungen der Plattformbetreiber zu interessieren. Auch mich nervt das gefühlt ständige Hin und Her. Aber man muss ehrlicherweise zugeben, dass die Sache für die Plattformbetreiber ziemlich kompliziert ist.

Territorialherrschaft

Die jetzt nicht gerade innovationsförderliche Ausgangslage ist, dass eigentlich jeder der drei großen Spielkonsolenhersteller sehr gute Argumente hat, weswegen er auf die Service-Angebote von Drittanbietern locker verzichten kann: Nintendo bewegt sich mit seiner Hardware seit mehreren Jahren sehr erfolgreich abseits des Hardcore-Gaming-Zentrums und macht dort konsequent sein eigenes Ding. Sony ist mit der Playstation 4 und Playstation 5 aktuell die unangefochtene Macht am Konsolenspielemarkt. Das einzige Problem dieses Hardware-Hauses ist es aktuell, wie man irgendwie noch mehr Konsolen zusammenschrauben kann, um sie ins Ladenregal zu stellen – wo sie dann keine fünf Minuten stehen bleiben. Und Microsofts Xbox mag zwar nicht mehr dieselbe Position wie zur 360-Ära haben, aber Microsoft besitzt da noch so ein kleines Nebenprojekt namens Windows, auf das man ja mit den eigenen Spieleangeboten problemlos ausweichen kann. Außerdem gibt es den Mobile-Markt und andere offene Plattformen, der ja auf Wunsch jedem der drei Konsolenhersteller zur Verfügung stehen. Dazu kommt ein nicht zu unterschätzender Gewohnheitsfaktor: Wenn man einem Publikum erst einmal ein Angebot zur Verfügung stellt und sich diese Entscheidung dann im Nachhinein als falsch herausstellt, müsste man demselben Publikum wieder etwas wegnehmen – und wie gut das im Gaming-Sektor ankommt, sieht man ja jedes Mal, wenn ein MMO-Server oder ein Retro-Angebot vom Betreiber abgeschaltet wird.

THE OTHER CASTLE

Hättet ihr mal wieder Lust auf einen unterhaltsamen Weltuntergang statt auf eine dröge IRL-Pandemie? Wie wäre es denn mit einem Zombie-Klassiker für den PC?

Danke, Macro Cabibbo! Der ehemalige Kollege der N-ZONE hat den Autor dieser Zeilen mit dem Spiel Project Zomboid angefixt! Dieser gar nicht mal so kleine Geheimtipp des Studios The Indie Stone ist ein Survival-Abenteuer inmitten einer Zombie-Apokalypse. Klassisch also, aber super präsentiert, sehr umfangreich, intensiv, mit einer starken Modding-Community und vielen Optionen. Die sind auch nötig, um das Spiel auf den eigenen Bedarf zuzuschneiden. Lasst euch auch nicht vom Kauf (auf Steam oder Linux) abhalten, weil das Teil noch im Early-Access ist – davon merkt man fast gar nichts.

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt.

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Monster Hunter Rise
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Chronos: Before the Ashes
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Crown Trick
Wertung: 8 | Hersteller: Next Studios

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Diablo 2: Resurrected
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt.

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Among Us
Wertung: 8 | Hersteller: Innersloth

Can't Drive This
Wertung: 8 | Hersteller: Pixel Maniacs

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

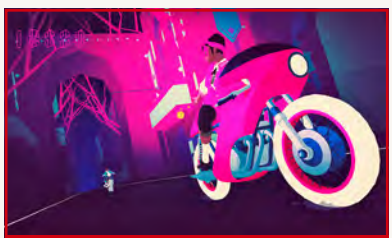
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Jurassic World Evolution: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Frontier Developments

Story of Seasons: Pioneers of Olive Town
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay.

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Kingdom Hearts: Melody of Memory
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslos alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

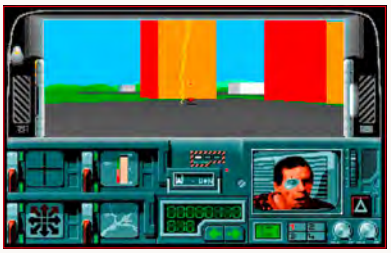
Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

In Darkest Dungeon führt ihr eine Gruppe Helden durch Verliese – das ist schwierig, aber spaßig!

RETRORÄTSELN



Dennis Walytek ist ein konstanter Quell unseres Leides. Beinahe hätten wir es geschafft, wieder mal ein Retrorätsel durchzubekommen, aber dann gibt Dennis die richtige Antwort …

Das gesuchte Spiel war Aero Fighters, danke, Dennis (grummel). Neue Runde, neues Glück! Für unser jetziges Spiel werdet ihr Wikipedia nicht bemühen können – der kurzweilige Action-Titel aus den ganz frühen 90er-Jahren erschien zwar auf dem Amiga, sowohl Spiel als auch Hersteller sind aber zu unbekannt für einen Wiki-Eintrag. Für seine Zeit war der 3D-Look spektakulär – die Story diente dagegen nur als Aufhänger.

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt.

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

METROID DREAD

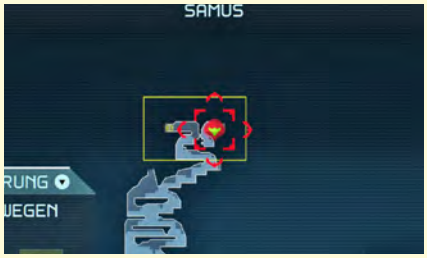
Hier kommt Teil eins unseres Guides zu Energietanks, Missile-Containern und Power-Bomben-Containern.

Ein neues Metroid bedeutet auch immer eine Sache: jede Menge Sammelkram! Metroid Dread ist da freilich keine Ausnahme. In unserem großen Sammel-Guide verraten wir euch die Fundorte aller Energietanks, Raketen-Container und Powerbomben-Upgrades, plus der besonders großen Missile+-Container und der Energieeinheiten, von denen vier Stück einen Energietank ergeben. Unser Tipp: Wartet, bis ihr euch vor dem letzten Boss befindet oder ihn schon besiegt habt und alle Haupt-Items besitzt, bevor ihr die Areale des Planeten ZDR durchforstet. Viele der Sammel-Items könnt ihr sonst gar nicht erhalten und einige andere sind dadurch wesentlich leichter zu ergattern. Wir haben unseren Guide nach den verschiedenen Bereichen unterteilt, um die bestmögliche Übersicht zu gewährleisten. Und nun: Viel Erfolg beim Sammeln! **Lukas Schmid**

ARTARIA

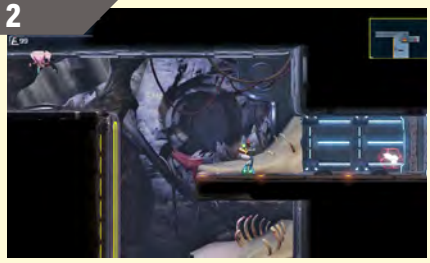
ARTARIA | MISSILE CONTAINER 1

Hierbei handelt es sich um das allererste Item auf eurer Reise, ihr findet es automatisch im Rahmen eines Tutorials.



ARTARIA | MISSILE CONTAINER 2

Springt einfach die Plattformen nach oben und greift zu.



ARTARIA | MISSILE CONTAINER 3

Von rechts kommend besiegt ihr den Gegner, geht durch die Tür und das Kleinod ist euer.

ARTARIA | MISSILE CONTAINER 4

Rutscht unter dem kleinen Spalt durch, auf halbem Weg liegt die Raketenerweiterung.

ARTARIA | MISSILE CONTAINER 5

Klettert mit dem Spider Magnet die blaue Wand hoch, lauft durch das kleine Wasserbecken und holt das Item dahinter.

ARTARIA | MISSILE CONTAINER 6

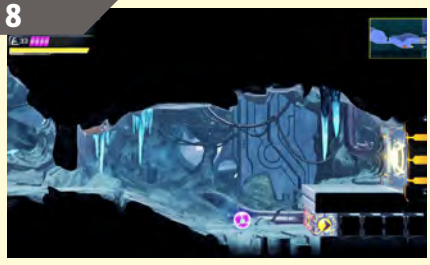
Im Raum mit den vielen blauen Wänden klettert ihr links ganz nach oben, zerstört die als Wand getarnten Blöcke und greift zu. Da diese Route Teil des Story-Wegs ist, könnt ihr den Container kaum verpassen.

ARTARIA | MISSILE CONTAINER 7

Springt so über die Kippe, dass ihr nicht hinunterfallt und holt euch das Item auf der anderen Seite.

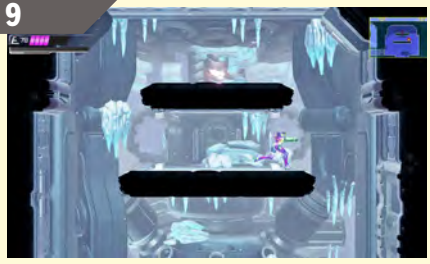
ARTARIA | MISSILE CONTAINER 8

Lauft von der Sackgasse ganz links an den Giftwürmern vorbei, ladet vor dem Spalt den Shinespark auf, zischt als Morph Ball hindurch und eure Belohnung wartet auf euch.



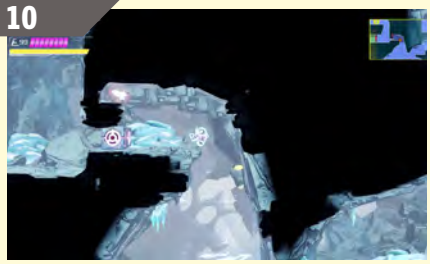
ARTARIA | MISSILE CONTAINER 9

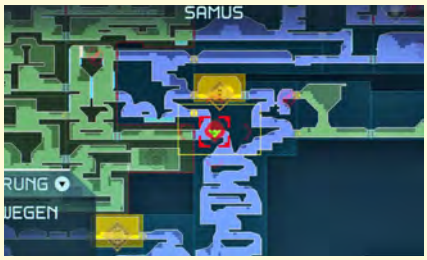
Ganz simpel: Spring den hohen Raum nach oben, dort liegt der Container.



ARTARIA | MISSILE CONTAINER 10

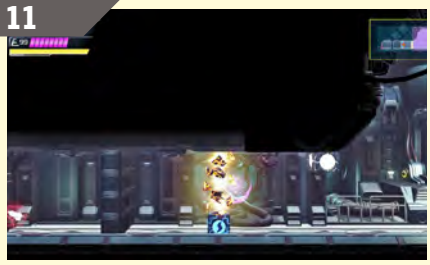
Mit dem Space Jump gelangt ihr in den kleinen Alkoven links oben und holt euch dort als Morph Ball das hübsche Teil.





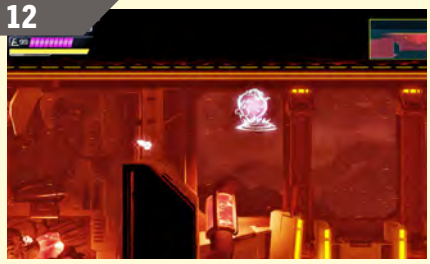
ARTARIA | MISSILE CONTAINER 11

Mit der Screw Attack zerstört ihr die Blöcke links im Raum und holt, was euch gehört.



ARTARIA | MISSILE CONTAINER 12

Entweder mit der Spider-Magnet-Bahn oder mit dem Space Jump gelangt ihr zu dem Missile Container in dem heißen Raum.



ARTARIA | MISSILE CONTAINER 13

Hangelt euch in diesem Lava-Gebiet an der Decke zum Ziel. Einfacher geht's mit dem Gravity Suit, dann könnt ihr einfach durch die Lava waten.

ARTARIA | MISSILE CONTAINER 14

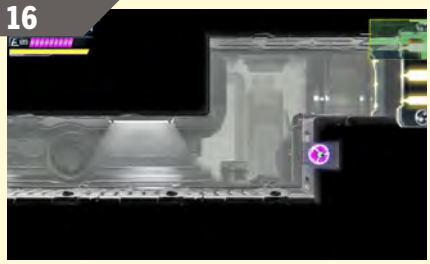
Eine Rakete auf den Raketen-Block geschossen, schon ist der Weg zum Ziel frei.

ARTARIA | MISSILE CONTAINER 15

In dem Raum mit Gerümpel am Boden zieht ihr euch zum Morph-Ball-Gang mit dem Item hoch.

ARTARIA | MISSILE CONTAINER 16

In dem Gang rechts des großen Raumes ist eine versteckte Morph-Ball-Einbuchtung in der Wand. Rennt von links den Gang bis dorthin und ladet den Shinespark auf. Setzt euch als Morph Ball in die Einbuchtung und lasst euch mit dem Shinespark durch den Gang und durch den großen Raum auf die andere Seite schleudern, wo ihr dadurch die Speed-Booster-Blöcke zerstört und der Raketenvorrat wartet.



ARTARIA | MISSILE CONTAINER 17

Öffnet mit dem Grapple Beam die herabgestürzte Klappe und holt den Gegenstand dahinter.

ARTARIA | MISSILE CONTAINER 18

In dem Raum mit der gemeinen Rutsche begebt ihr euch mittels Space Jump nach rechts und holt euch dort nach einer kurzen Bombenlegung den Missile Container.

ARTARIA | MISSILE CONTAINER 19

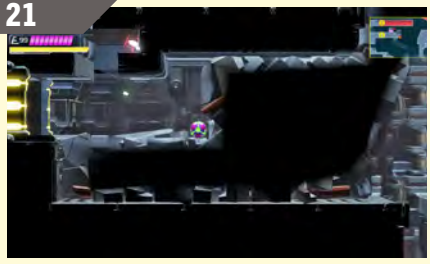
Zerstört mit dem Diffusion Beam den Sprengkörper hinter der Wand und holt euch das so freigelegte Teil.

ARTARIA | MISSILE CONTAINER 20

Eine Rakete und einen kurzen Ausflug als Morph Ball, mehr braucht's nicht für diesen kleinen Schatz.

ARTARIA | MISSILE CONTAINER 21

Zerstört die Blöcke oben in dem kleinen, eingestürzten Raum, und die Raketen-Erweiterung ist euer.



ARTARIA | MISSILE CONTAINER 22

Zerstört die Blöcke über dem gut sichtbaren Item und greift zu.

ARTARIA | MISSILE+ CONTAINER 1

Lauft von links auf den Speedbooster-Block zu, ladet den Shinespark auf und flitzt als Morph Ball zum Ziel.

ARTARIA | MISSILE+ CONTAINER 2

Durch den Schutz des Gravity Suits (oder wenn ihr bereit seid, etwas Schaden zu nehmen) gelangt ihr durch die Lava zum dort schlummernden Container.

ARTARIA | ENERGIE-EINHEIT 1

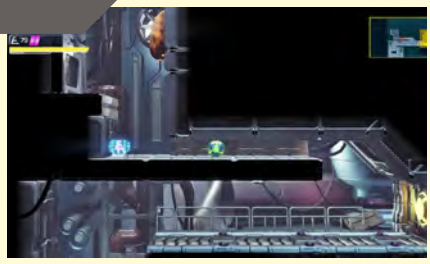
In Morph-Ball-Form ist die Einheit sofort erreicht.

ARTARIA | ENERGIE-EINHEIT 2

Auch diese Energieeinheit liegt einfach herum. Schnappt sie euch!

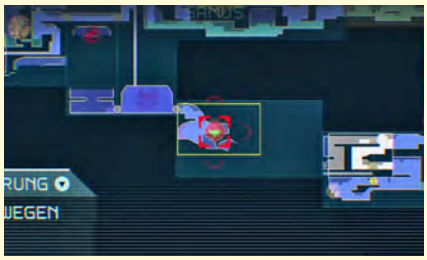
ARTARIA | ENERGIE-TANK 1

Besiegt die Feinde, die im Weg sind, und rutscht durch die Lücke zum Container.



ARTARIA | ENERGIE-TANK 2

Nehmt vom Gang rechts Anlauf, ladet kurz vor dem schmalen Durchgang den Shinespark auf, geht als Morph Ball in den Durchgang und sprengt die Blöcke, springt mit dem Flash Shift über die Türsperre und zerstört die Blöcke unter dem Container mit dem aufgeladenen Shinespark.



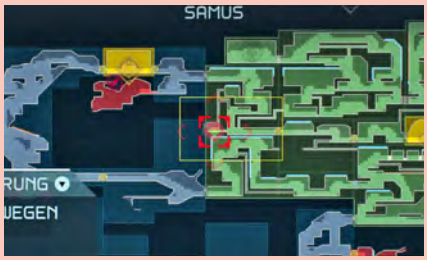
ARTARIA | POWER-BOMBEN-CONTAINER 1

Begebt euch einfach mittels der blauen Kletterwände oder mit dem Space Jump nach oben und schnappt euch die Erweiterung.

CATARIS

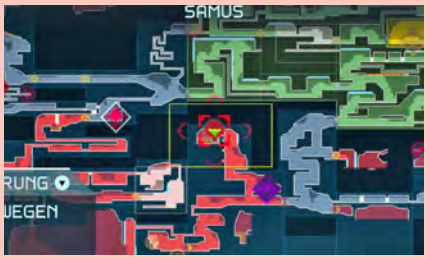
CATARIS | MISSILE CONTAINER 1

Morph Ball, nach links rollen – mehr gibt es hier nicht zu sagen.



CATARIS | MISSILE CONTAINER 2

Haltet euch an den kleinen Einbuchtungen fest und springt nach oben bis zur blauen Wand. Zerstört den Sprengkörper mit dem Diffusion Beam und begebt euch nach links oben in den Gang zum Item.



CATARIS | MISSILE CONTAINER 3

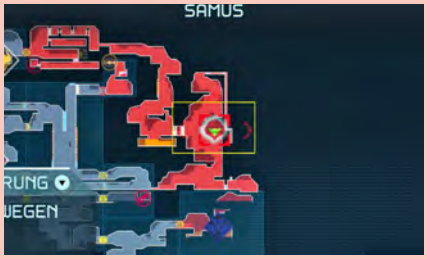
Zerstört den Sprengkörper hinter der Wand mit dem Diffusion Beam und schnappt euch dahinter das wertvolle Kleinod.

CATARIS | MISSILE CONTAINER 4

Zerstört das seltsame Stein-Lava-Viech, freundlicherweise sprengt es bei seinem Ableben die Wand hinter sich mit dem Container dahinter.

CATARIS | MISSILE CONTAINER 5

Ganz oben im Raum legt ihr mit Bomben den Morph-Ball-Gang frei und lasst euch dann zur Erweiterung nach unten fallen.

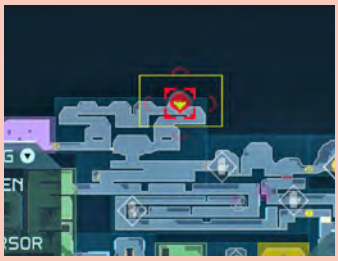


CATARIS | MISSILE CONTAINER 6

Besiegt am besten erst den Gegner, damit er nicht im Weg ist, und holt euch dann den Container über euch.

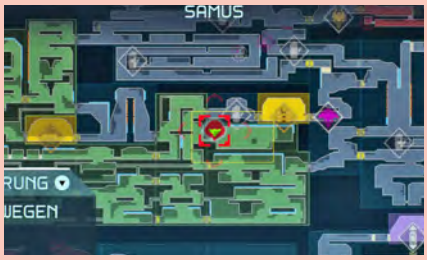
CATARIS | MISSILE CONTAINER 7

Jetzt wird es kompliziert: Von dem Gang rechts des zur Seite geschobenen Wide-Beam-Blockes aus startet ihr den Speed Booster nach rechts. Hüpft in den Raum rechts und macht dort einen Wandsprung, ohne den Speed Booster zu verlieren. Rennt wieder zurück, gelangt via Space Jump über den Abgrund, macht an der kleinen Wandstelle vor euch erneut einen Wandsprung und wechselt dadurch erneut die Richtung. Wenn ihr gelandet seid, speichert ihr euren Shinespark. Nun geht es schnellstmöglich nach oben, unter die Speed-Booster-Blöcke. Aktiviert den Shinespark und freut euch, diese Aufgabe gemeistert zu haben.



CATARIS | MISSILE CONTAINER 8

Haltet euch an der blauen Decke fest, schießt zwei Raketen auf die Blöcke links und begebt euch mittels Morph Ball zum Ziel



CATARIS | MISSILE CONTAINER 9

Mit Space Jump geht es in diesem heißen Gebiet hoch zum Container, der dort geduldig wartet.

CATARIS | MISSILE CONTAINER 10

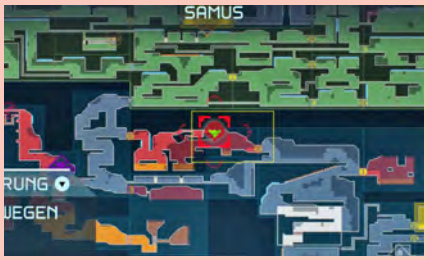
Dank Gravity Suit begebt ihr euch unverletzt in die Lava, aktiviert von links den Speed Booster, ladet vor dem kleinen Durchgang den Shinespark auf und saust als Morph Ball durch die Speed-Booster-Blöcke.

CATARIS | MISSILE CONTAINER 11

In der Lava sprengt ihr den Block, darunter wartet die Belohnung.

CATARIS | MISSILE CONTAINER 12

Oben im Raum begebt ihr euch als Morph Ball in den Gang. Zerstört die Sprengkörper, etwa mit einer Power Bombe oder dem Wave Beam. Im nun freigelegten Bereich liegen die Raketen.

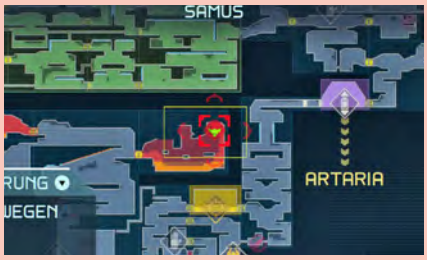


CATARIS | MISSILE CONTAINER 13

Zerstört die Blöcke mit der Screw Attack und greift zu.

CATARIS | MISSILE CONTAINER 14

In dem großen Lavaraum wartet die Raketenerweiterung brav rechts oben im Eck.

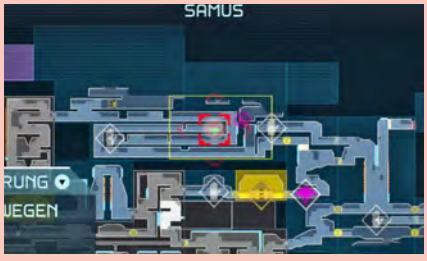


CATARIS | MISSILE+ CONTAINER 1

Rollt als Morph Ball an den ekelhaften Insekten vorbei und springt bis zur großen Raketen-Erweiterung hoch.

CATARIS | ENERGIE-EINHEIT 1

Geht unter dem Glasgang nach links, springt dann auf ihn drauf und kämpft euch nach rechts bis zum Item vor.

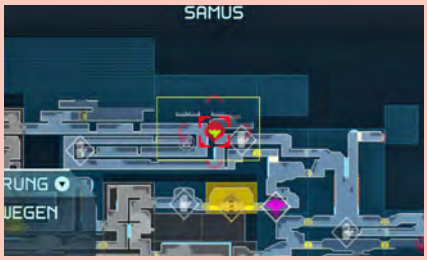


CATARIS | ENERGIE-EINHEIT 1

Hier ist mitdenken gefragt: Öffnet die Tür vom Glasgang au smit dem Wave Beam, geht dann schnell in den Gang rechts und durch sie hindurch, bevor sie sich wieder schließt. Unten in der Lava beseitigt ihr den Grapple-Beam-Block, dann geht es ab in den Lavaraum links von euch. Dort nehmt ihr Anlauf und rennt nach rechts. Speichert den Shinespark, rennt noch ein Stück weiter und zerstört die Speed-Booster-Blöcke, um endlich zu euer Belohnung zu gelangen.

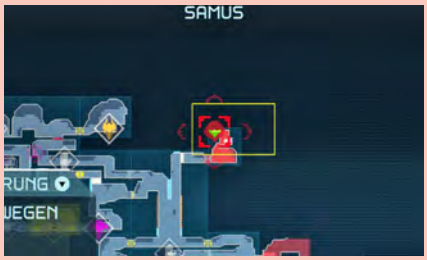
CATARIS | ENERGIE-TANK 1

Kaum zu übersehen: Das hübsche Ding liegt einfach da und wartet drauf, eingesackt zu werden.



CATARIS | POWER-BOMBEN-CONTAINER 1

Öffnet den Raum mit dem Grapple Beam, haltet euch oben an der blauen Plattform fest, zerstört dann zuerst die Bomben-, dann die Raketenblöcke rechts von euch, zieht die Plattform ganz nach unten und greift zu.



CATARIS | POWER-BOMBEN-CONTAINER 2

Legt im Morph-Ball-Gang eine Bombe oder eine Power Bomb und damit den geheimen Bereich unter euch frei. Verlasst den Raum dann nach oben links, lauft zurück dorthin, wo ihr gerade wart, und ladet den Shinespark auf. Als Morph Ball begebt ihr euch zurück in den Gang und schleudert euch im Bereich mit dem Item mittels Shinespark über den brüchigen Boden.

CATARIS | POWER-BOMBEN-CONTAINER 3

Mit dem Gravity Suit springt ihr in die Lava und rollt rechts durch den Gang. Dann geht es durch das Morph-Ball-Labyrinth nach oben, wo ihr den Grapple-Beam-Block zerstört und euch die Erweiterung krallt.

Bildquelle: Mobygames

ACE ATTORNEY
EIN STAR-ANWALT WIRD 20

2001 hätte wohl niemand bei Capcom gedacht, dass ein urjapanisches Nischen-Adventure international so beliebt werden würde – wir blicken zurück!

Die Welt war immer noch geschockt von den schrecklichen Geschehnissen des 11. September, im US-Fernsehen lief die erste Folge Scrubs und in Japan eröffnete das Ghibli-Museum – wir befinden uns im Oktober 2001. Am zwölften Tag des Monats erschien für den Game Boy Advance ein Spiel, das erst über Umwege in den Westen gelangen und dort einen Erfolg feiern sollte, der ungewöhnlich ist für das Nischen-Genre, in dem es beheimatet ist. Wir sprechen natürlich von Phoenix Wrights erstem Abenteuer, das im Original Gyakuten Saiban: Yomigaeru Gyakuten heißt und den Aufstieg des jungen Anwalts Ryuichi Naruhodo begleitet. Wir kennen und lieben ihn als Phoenix Wright, treffen sollten wir Europäer ihn aber erst viele Jahre später auf dem Nintendo DS.

Der Beginn einer steilen Karriere

Aber jetzt wandern wir erst noch ein bisschen weiter zurück in die Vergangenheit. Seinen Ursprung nämlich hat Ace Attorney im Jahr 2000: Shinji Mikami, damals Capcom-Mitarbeiter und niemand Geringeres als der Erfinder der Resident-Evil-Serie, gab seinem Kollegen Shu Takumi sechs Monate Zeit, um ein Spiel ganz nach Takumis Vorstellungen zu entwickeln. Und tatsächlich lag im Schreibtisch von Takumi noch ein Prototyp zu einem Adventure, das er Ende der 90er Jahre ersonnen hatte. Ein wichtiges, wenn nicht sogar das wichtigste Element stellte für ihn das Dialogsystem dar, er wollte, dass der Spieler Aussagen widerlegen kann. In Takumis frühen Entwürfen war nicht vorgesehen, dass man einen Anwalt verkörpert. Zunächst war geplant, einen Detektiv zu spielen – eine klassische Protagonistenwahl für ein Mystery-Adventure, vielleicht wurde dieser Ansatz auch deshalb nicht weiterverfolgt. Die nächste Idee war, unschuldig unter Mordverdacht zu geraten und sich selbst vor Gericht vertreten zu müssen, da der eigene Pflichtverteidiger ein Idiot sein sollte. Existierte Winston Payne also

Bildquelle: Mobygames

Der Butz mal wieder! Verlässlich zieht der alte Freund von Phoenix Wright Unglück an wie ein Kuchenstück die Wespen. Wir müssen ihm als Anwalt helfen!

vielleicht schon viele Jahre vor Phoenix Wright? Schlussendlich kam Takumi zu der Erkenntnis, dass man gleich einen Anwalt als Protagonisten verkörpern könnte, vermutlich auch, weil dann mehrere unterschiedliche Fälle behandelt werden können anstatt nur einer. Außerdem reizte Takumi die Anwaltsthematik, da man so einen echten Underdog in der Hauptrolle hatte. Was, wieso Underdog? Das hängt mit dem japanischen Justizsystem zusammen, welches kulturell bedingt ein wenig anders funktioniert(e) als bei uns in Deutschland. Erst ab Mitte des 19. Jahrhunderts gab es so etwas wie Anwälte, die Angeklagte verteidigen – da Harmonie und Gemeinschaftsgefühl wichtige Säulen der japanischen Gesellschaft sind, galt es bereits als Schande, überhaupt vor Gericht zu landen, beziehungsweise vermeintlich mit dem Gesetz in Konflikt zu geraten, ob unschuldig oder nicht. Das Interesse, mit einem Anwalt für weiteren Wirbel zu sorgen, war also nur in seltenen Fällen vorhanden.

Inzwischen gibt es im Reich der aufgehenden Sonne zwar Anwälte, die den gleichen Job erledigen wie Anwälte in anderen Ländern, doch die Verurteilungsrate liegt mit mehr als 99 Prozent der Fälle deutlich über der anderer Staaten (in Deutschland beträgt die Quote zum Beispiel etwas mehr als 80 Prozent). Das hat eine Vielzahl von Gründen und liegt auch daran, dass vergleichsweise wenige Fälle überhaupt erst vor Gericht gebracht werden. So oder so ist es extrem unwahrscheinlich, dass ein des Mordes Angeklagter freigesprochen wird – es sei denn natürlich, er wird von Phoenix Wright vertreten! Da in Japan zudem noch die Todesstrafe verhängt wird, steht sehr viel auf dem Spiel, was zur Spannung im virtuellen Gerichtssaal beiträgt. Natürlich sollte man Ace Attorney nicht als realistische Simulation der japanischen Rechtsprechung verstehen, das Adventure nutzt das Justizsystem lediglich als grobes Fundament, um unrealistische, aber dennoch packende Fälle zu erzählen. Die Entwickler wohnten sogar Verhandlungen bei und waren erstaunt, dass es vor Gericht eher ruhig und gesittet zugeht, ganz anders als im Spiel dargestellt. Diese künstlerische Freiheit erlaubte man sich, um für mehr Spannung zu sorgen!

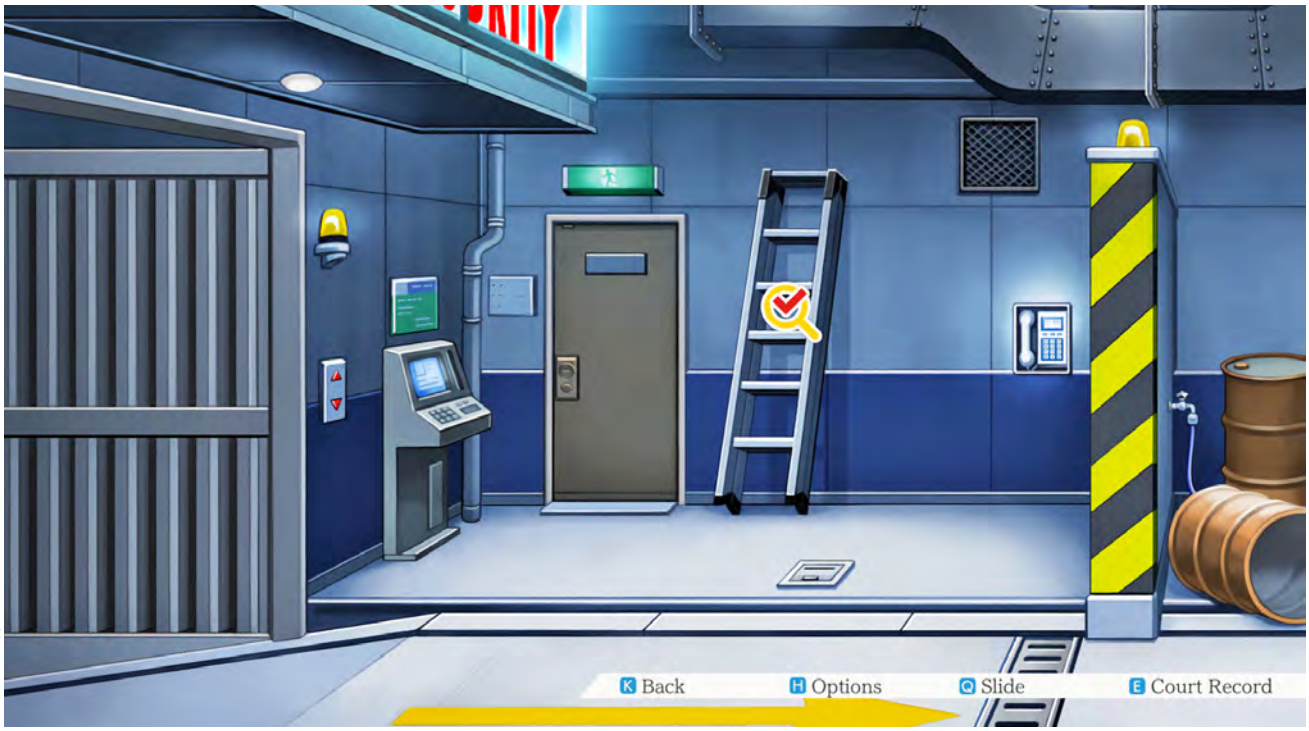
Eine weitere Inspirationsquelle Takumis stammt nicht aus Japan, sondern aus den USA: Als Fan des kauzigen TV-Detektivs Columbo entschied sich Takumi, den Spieler im ersten Kapitel

Bildquelle: Mobygames

Typisch Adventure steuert man keine Spielfigur durch die Gegend, sondern betrachtet Standbilder der unterschiedlichen Schauplätze.

Bildquelle: Mobygames

Miles Edgeworth, Star-Staatsanwalt und Rivale von Phoenix Wright, gehört zu den beliebtesten Figuren der ganzen Serie. Er bekam sogar eine eigene Spielereihe!



Bildquelle: Mobygames

Mit der Ace Attorney Trilogy ging eine überarbeitete Optik einher. So erkennt man Details auf großen Bildschirmen besser.

des Abenteuers vorab wissen zu lassen, wer der Mörder ist. In der Fernsehserie ist das üblicherweise auch der Fall, denn dort geht es vor allem darum mitzuerleben, wie der findige Ermittler die Lügen und vermeintlichen Alibis des Täters entkräftet. Übrigens hätte Ace Attorney ursprünglich auf dem Game Boy Color veröffentlicht werden sollen, aber die stärkere Hardware des neuen Nintendo-Handheld Game Boy Advance erschien den Entwicklern geeigneter, um ihre Vision umzusetzen. Mit seinem kleinen Team, davon nur zwei Programmierer, stellte Takumi auf Basis seiner alten Idee das erste Ace Attorney auf die Beine. Er brauchte dafür zwar nicht nur sechs, sondern zehn Monate, intern bei Capcom und bei den Spielern kam das Ergebnis aber sehr gut an. Kollege Atsushi Inaba, heute bei Platinum Games, damals bei Capcoms Studio Clover, war so beeindruckt, dass er sich dafür einsetzte, eine Trilogie aus dem Adventure zu machen.

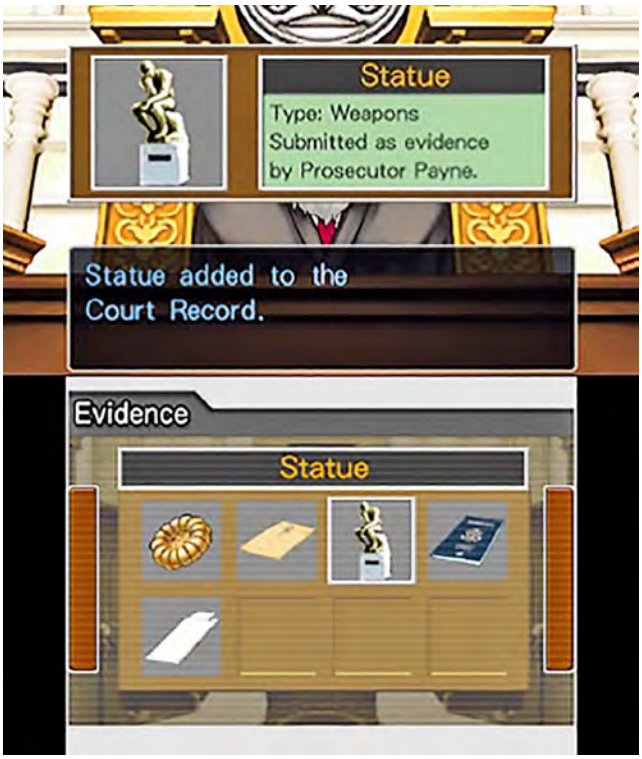
Lust auf einen Donut?

Bei der Arbeit war sich Takumi nicht sicher, ob das Spiel im Westen erscheinen würde, weshalb er vorsichtshalber auf Wortspiele und Rätsel verzichtete, die nur für das japanische Publikum Sinn ergeben. Auf seine Frage, ob denn ein Release außerhalb des Landes geplant sei, erwiderte Mikami nach der Fertigstellung nur „Nein, auf gar keinen Fall“, sodass Takumi im zweiten und dritten Spiel ohne Rücksicht auf Verluste all die Japan-fokussierten Elemente nutzte, die er im ersten Teil zurückgehalten hatte. Nun kann man sicher geteilter Ansicht sein, wie international verständlich die Handlung insbesondere im zweiten Kapitel von Ace Attorney ist, aber dem Erfolg stand dies nicht im Weg.

2005 wurde Phoenix Wrights erstes Abenteuer für Nintendo

Bildquelle: Mobygames

Wendy Oldbag ist eine recht anstrengende, alte Dame, die neben anderen Figuren in mehr als nur dem ersten Spiel ihre (wohlverdienten) Auftritte hat.



Bildquelle: Mobygames

Hier in der DS-Version sehen wir unten unser Inventar. Alles, was sich hier befindet, setzen wir ein, um der Wahrheit auf den Grund zu gehen.

Bildquelle: Mobygames

Zwar geht es in Ace Attorney um Verbrechen und auch Mord, aber allzu blutrünstig werden die Straftaten nie dargestellt.

DS neu aufgelegt und mit einem Zusatzfall versehen, an Bord waren außerdem englische Texte, weshalb viele Spieler den Titel aus Japan importierten. Schon etwas später im gleichen Jahr war dies nicht mehr nötig, denn dann erschien die Fassung für die USA, kurz darauf die europäische Ausgabe mit deutschen Texten! Auch in der hiesigen Fassung wurde die Entscheidung aus der US-Version übernommen, Bezüge zu japanischer Kultur zu ersetzen und durch eine hanebüchene Parallelwelttheorie zu erklären. So ist der Schauplatz des Abenteuers außerhalb Japans die US-Westküstenmetropole Los Angeles, die im Ace-Attorney-Universum von japanischen Einflüssen geprägt wurde. So stark, dass im Hinterland offensichtlich ein traditionelles japanisches Dorf samt Tempel errichtet wurde. Man könnte meinen, dass demzufolge die Existenz von Speisen wie Ramen (japanische Nudelsuppe) und Onigiri (Reisbällchen) im Spiel ausreichend erklärt sind, nichtsdestotrotz werden diese in der lokalisierten Fassung als Burger oder auch Donuts bezeichnet. Aber es ist eben schwieriges Unterfangen, ein Spiel kulturell halb entwurzeln zu wollen, um für ein besseres Verständnis zu sorgen.

Ein Mann, viele Jobs

Aber kommen wir noch mal zurück zu Shu Takumi. Der gute Mann ist nämlich ein echtes Multitalent und hat in den ersten drei Ace-Attorney-Spielen überall seine Handschrift hinterlassen. Im ersten Teil der Reihe war er nicht nur Director, sondern auch Autor für die Szenarios und Fälle sowie verantwortlich für das ganze Spielkonzept, er lieh Phoenix auch noch die (japanische) Stimme! Musikalisch begabt ist Takumi ebenfalls, für Apollo Justice: Ace Attorney, bei dem er selbst nicht mehr groß mitarbeitete, komponierte er das Stück The Guitar's Serenade. Nach der Arbeit an der Ace-Attorney-Trilogie schuf Takumi das zu Unrecht wenig bekannte, großartige Adventure Ghost Trick für Nintendo DS, danach gestaltete er das Crossover Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney in federführender Rolle mit. Komplett zur Anwaltsserie zurück fand er dann mit The Great Ace Attorney, bei beiden Teilen des Adventures verfasste er Szenarios und Dialoge, war Producer und Game Director. Dabei nutzte er Ideen, die ihm schon bei der Gestaltung des ersten Teils der Reihe durch den Kopf schwirrten. Auch mit der Anime-Serie hatte Takumi zu tun, als Script Supervisor trug er Sorge, dass die Autoren die Fälle gut für das Fernsehen umsetzen. Zuletzt kümmerte er sich aber um etwas ganz Anderes, nämlich das (noch) Switch-exklusive Monster Hunter Ride, für das er einige Quests schrieb.

Die Geschichte von Ace Attorney zeigt, dass auch aus einem kleinen, aber mit viel Herzblut gestalteten Spiel mit Nischenthematik ein echter Hit werden kann. Die vielen Fortsetzungen, Spin-Offs, der Kinofilm, das Musical, die Anime-Serie und nicht zuletzt die Verkaufszahlen beweisen das. Was die nächsten 20 Jahre für Ace Attorney wohl bringen werden? Wir sind jedenfalls gespannt, in welche Richtung die Reihe sich entwickelt, ob es weitergeht mit Phoenix Wright in der Hauptrolle, ein anderer Anwalt dessen Platz einnehmen wird und ob wir weitere Zeitsprünge erleben werden. Unser Urteil: Klasse, dass Capcom Ace Attorney in den Westen brachte – wir hätten es sonst sehr vermisst.

Katharina Pache

Die deutsche Version des ersten Phoenix-Wright-Spiels wies deutsche Texte auf. Sicher trug das zur Beliebtheit bei.

Bildquelle: Mobygames

Phoenix Wright hat von einer der besten Anwältinnen des Landes gelernt, seiner Chefin Mia Fey.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 11/2001

Jetzt aber wirklich: In der vorherigen N-ZONE konnten wir dem frisch in Japan veröffentlichten Gamecube nur ein paar erste Eindrücke widmen, aber in Ausgabe 11/01 tauchten wir mit der 16-seitigen „Akte Gamecube" endlich tiefer in die Materie ein! Aller Euphorie zum Trotz mussten wir die Sonderbeilage aber gleich mal mit einem Dämpfer eröffnen, denn so wirklich in Fahrt gekommen war der Würfel in Japan noch nicht. Woran's wohl lag? Am recht dünnen Spiele-Lineup, dem ungünstigen Release-Termin kurz nach den japanischen Sommerferien, oder schlicht an der unpopulären Farbe Lila? Die Qualität der drei Launch-Titel gab jedenfalls kaum Anlass zur Beanstandung, denn Luigi's Mansion (86 Punkte), Wave Race: Blue Storm (87) und Super Monkey Ball (81) überzeugten uns trotz japanischer Sprachbarriere auf ganzer Linie! Außerdem hatten wir einen Test zur großen Abschiedsparty für das N64 im Gepäck: Ganze 84 Punkte war uns Mario Party 3 wert. Gleichzeitig war das Spiel der letzte N64-Titel, der in Europa veröffentlicht werden sollte. Mach's gut, alter Freund! Auf dem Gamecube sorgte unterdessen Resident Evil für Furore, denn Capcom hatte gleich sechs Ableger der Survival-Horror-Reihe für die neue Heimkonsole angekündigt. Den Anfang sollte ein Remake des Serienerstlings machen, das uns in der Vorschau vor allem mit seiner extrem aufwändigen Optik begeisterte. Aber auch für GBA-Jünger war in diesem Monat etwas geboten: Neben einem ausführlichen Zubehör-Check hatten wir Wario Land 4 (89), Spyro: Season of Ice (71) und Gradius Advance (84) im Test.

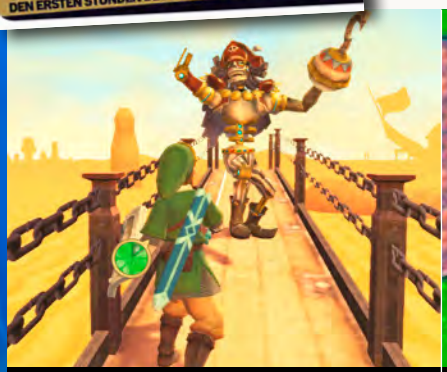
WAVE RACE: BLUE STORM

LUIGI'S MANSION

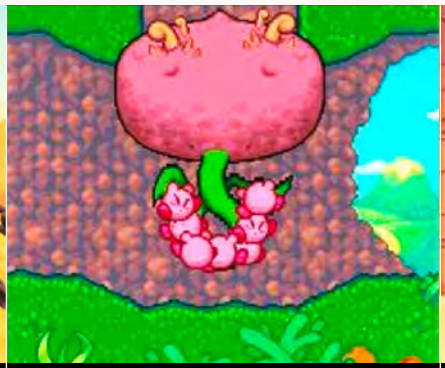
WARIO LAND 4

AUSGABE 11/2011

Lauer Launch, die Zweite: Der 3DS stand zwar zum Zeitpunkt des Erscheinens von Ausgabe 11/11 schon länger im Laden, hundertprozentig überzeugen konnte der Handheld bis dahin aber noch nicht. In unserem Problem-Check stellten wir fest, warum: zu wenige Spiele, ein anfangs zu hoher Preis, unausgereifte Online-Funktionen – und dann noch dieser klobige, unschöne Schiebepad-Aufsatz! Trotzdem waren wir dank mächtiger Exklusivtitel wie Super Mario 3D Land, Mario Kart 7, Resident Evil Revelations und Monster Hunter 3 Ultimate guter Dinge, dass die strauchelnde Konsole letztendlich doch noch die Kurve kriegen würde. Der hoffnungsvolle Blick in die Zukunft war auch nötig, denn die neuen Releases im September und Oktober 2011 ließen ziemlich zu wünschen übrig. Neben Lizenz-Käse wie X-Men Destiny (57 Punkte) und Thor: God of Thunder (63) hatten wir mit Kirby Mass Attack (88) und Dragon Quest Monsters: Joker 2 (81) aber immerhin zwei sehr solide Spiele im Test. Deutlich dominiert wurde diese Ausgabe von unserer großen Vorschau zu Zelda: Skyward Sword. Sowohl unsere Redakteure als auch der Großteil der befragten N-ZONE-Community konnten den Release kaum noch erwarten – trotz oder gerade wegen der Bewegungssteuerung, die sich nach Release als das umstrittenste Feature des Spiels herausstellen sollte! Außerdem im Heft: Ein großer 3DS-Einkaufsführer, die Anniversary Edition von Zelda: Four Swords (8 von 10) und ein Rückblick auf die Launch-Titel einiger Nintendo-Konsolen. Unser Favorit: das SNES mit Super Mario World!



THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

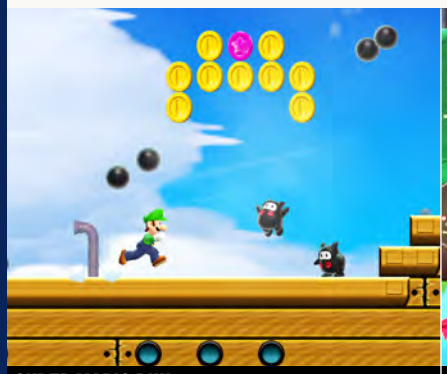


KIRBY MASS ATTACK

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS

AUSGABE 11/2016

Man ahnt es schon bei Betrachtung des Covers: Da steckte ganz schön viel Mario in dieser Ausgabe! Mit gleich drei Spielen erwies uns Nintendos Maskottchen die Ehre, und sein Hattrick hätte abwechslungsreicher kaum sein können: Mit Super Mario Run feierte der Latzhosenträger sein Smartphone-Debüt, und das sah trotz anfänglicher Skepsis durchaus vielversprechend aus. Auf der Wii U entzückte uns außerdem Paper Mario: Color Splash mit toller Optik und hohem Spaßfaktor – verdiente 86 Punkte und das spielerische Highlight dieser Ausgabe! Abgerundet wurde das Triple von Mario Party: Star Rush auf dem 3DS, das wir mit einer soliden 78 bedachten. Abseits des Pilzkönigreichs freuten wir uns im Vorschaubereich (immer noch) auf Pokémon Sonne und Mond, sowie auf Etrian Odyssey 5. Durch unser Testcenter wanderten diesmal unter anderem das tolle Musikspiel Rhythm Paradise Megamix (84), Sonic Boom: Feuer und Eis (72) und Azure Striker Gunvolt 2 (8 von 10). Im Retro-Teil ballerten wir uns durch das erste Metal Slug und waren noch immer von der aufwändigen 2D-Optik und dem hohen Schwierigkeitsgrad des Neo-Geo-Klassikers begeistert. Und wer sich schon immer fragte, ob hinter den Hylianischen Runen aus The Legend of Zelda, den Necromorph-Schriftzeichen in Dead Space und dem Drachengebrüll bei Skyrim tatsächlich vollständige Alphabete und Sprachen stecken, der freute sich über unsere große Reportage zum Thema erfundene Sprachen in Videospielen. Ein Interview mit dem Erfinder der Dothraki-Sprache und Valyrisch aus Game of Thrones inklusive!



SUPER MARIO RUN

PAPER MARIO: COLOR SPLASH

MARIO PARTY: STAR RUSH

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

ZOCKEN ERGIBT SINN!

Angeregt durch eine Hörerfrage im Games-Aktuell-Podcast habe ich in letzter Zeit überlegt, ob (und wenn ja, wie) mich meine Begeisterung für Videospiele im Leben irgendwie weitergebracht hat. Oder besser gesagt, ob sich abseits der vielen, vielen Stunden wirklich guter Unterhaltung irgendwelche nachhaltigen, positiven Veränderungen bei mir eingestellt haben, weil ich so viel gespielt habe.

Und dass ich bei diesem Evaluieren tausender Stunden meines Lebens, die ich nie wieder zurückbekomme, nicht in eine tiefe Sinnkrise gestürzt bin, ist mir eigentlich schon Beweis genug: Es muss sich gelohnt haben! Gut, ich habe vielleicht nicht in World of Warcraft meine Seelenverwandte kennengelernt, mit der ich mir nach langjähriger Ehe nun ein Eigenheim mit einem Golden Retriever teilen würde. Dafür bin ich mit den meisten meiner besten Freunde vor vielen Jahren über Videospiele ins Gespräch gekommen, was mich mit vielen von ihnen auch heute noch verbindet. Ich bin vor zehn Jahren auch nicht auf eine Let's-Play-Goldader gestoßen, wegen der ich heute ausgesorgt hätte. Aber ich kann aktuell vom Schreiben leben, weil ich mir durchs Lesen unzähliger Spielemagazine instinktiv journalistische Arbeitsweisen angeeignet habe. Übrigens habe ich auch kein Indie-Spiel in meinem Keller programmiert, das heute von einem großen Publisher gekauft worden wäre und mich stinkreich gemacht hätte. Aber das Erleben unzähliger Geschichten, das Durchstreifen unzähliger Welten und das Staunen über unzählige Bilder haben mich um Erfahrungen, Denkanstöße und Emotionen bereichert, die mich sicherlich zum Teil geprägt haben. Was ich mit all den Vergleichen eigentlich nur sagen will: Man muss keine überwältigende Gaming-Erfolgsgeschichte hingelegt haben, um dem Ganzen irgendwie einen tieferen Sinn abgewinnen zu können. So, Predigt vorbei. Tschüssi!

Euer Guru Stefan

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Danke für die Werke und Glückwunsch an Benno! Mit Unterstützung von Nintendo haben wir nun einen besonderen Preis: Einmal Mario Golf: Super Rush plus Merchandise-Paket! Für den zweiten und dritten Platz gibt es jeweils ein weiteres Exemplar des Switch-Spiels. Da lohnt sich die Teilnahme! Dazu passend das neue Thema: euer Lieblings-Golf-Star! Malt eure Lieblingsfigur aus dem Spiel oder eine, die ihr euch als Teilnehmer wünscht! Einsendeschluss ist der 01. November 2021. Fotos schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg.

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

Benno P.

Dexter S.

Angelina S.

Florentine T. aka Axo

Bianca B.

SPIELE-FOTOGRAFEN UND DIGITALE KÜNSTLER GESUCHT

DAS N-ZONE-ATELIER!

Ob beeindruckendes Panorama, dramatische Kampfszene oder witziger Glitch: Wir wollen eure schönsten, kreativsten und seltsamsten Switch-Screenshots sehen! Durchstöbert euer Album und verewigt euch im N-ZONE-Atelier!

Die Nintendo Switch macht es euch so einfach wie nie, eure ganz persönlichen Spielemomente festzuhalten – einfach in einer beliebigen Szene den Screenshot-Knopf auf dem linken Joy-Con oder der linken Hälfte des Pro-Controllers gedrückt, und schon wandert die Bildschirmaufnahme in euer digitales Fotoalbum. Von dort aus habt ihr zwei Möglichkeiten, um eure Bilder von der Switch zu bekommen:

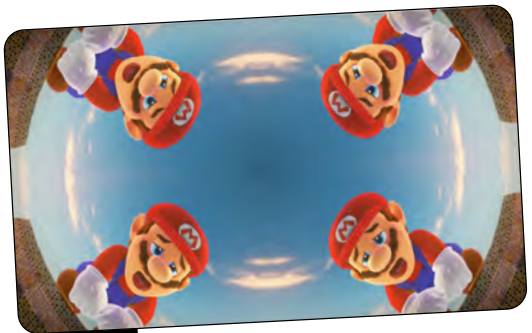
Die erste Option ist die WLAN-Verbindung mit einem Smart-Gerät, etwa eurem Smartphone. Der Vorteil: Ihr braucht weder PC noch SD-Karten-Adapter, allerdings zickt die Verbindung mit der Switch gerne. Die zweite Option: Ihr schaltet eure Switch aus, entnehmt die MicroSD-Karte, auf der sich eure Screenshots befinden, und steckt sie direkt oder via Adapter in euren PC. Dann findet ihr eure Screenshots ganz regulär in nach Datum sortierten Ordnern. Von welchen Spielen eure Screenshots stammen, bleibt dabei ganz euch überlassen – Nintendo-Spiele sind natürlich besonders gerne gesehen, aber wir freuen uns auch über alles, was auf eurer Switch sonst noch läuft!

Diesen Monat haben wir unter anderem diese drei Bilder erhalten, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Ein Luigi, der seelenruhig vorm Vollmond chillt, eine dramatische Umarmung, und Mario, dem die Pilze wohl nicht bekommen sind.

Schickt uns eure interessantesten, witzigsten und beeindruckendsten Spieleaufnahmen mit dem Betreff „Atelier“ an stefan.wilhelm@computec.de, und wir präsentieren jeden Monat unsere Favoriten auf dieser Seite! Wenn ihr uns auch euren Namen nennt, erklärt ihr euch damit einverstanden, dass er neben euren Bildern abgedruckt wird. Und nun ran an die digitalen Kameras!

André

Christian



Yumestar

Hach ja, damals …

Bild: Moby Games

Jetzt wird's nostalgisch: Stefan schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

STEFAN: Willkommen zurück auf dem mit Schätzen gefüllten (und kaum verstaubten!) N-ZONE-Dachboden, liebe Retrofreunde. Diesmal fasse ich mich kurz, da es wieder drei persönliche Geschichten unserer Leser zu erzählen gibt, die ich für euch herausgekramt habe. Ralf teilt seinen Blick auf die Trends und Tücken der modernen Gaming-Community mit uns und vergleicht, wie sich das Hobby und seine Enthusiasten in den letzten 30 Jahren verändert haben. Beni erzählt uns von seinen Lieblingsspielen über mehrere Generationen von Nintendo-Konsolen hinweg, und wie ihn seine Leidenschaft bis heute mit seinem besten Freund verbindet. Mika schließlich beweist, dass man auch in jungen Jahren schon in wohligen Erinnerungen schwelgen kann, und dass diese Erinnerungen im Gegensatz zu Konsolen und Cartridges auch nicht kaputtgehen können! Was mache ich währenddessen? Überlegen, ob ich mir die Castlevania Advance Collection stilecht auf der Switch herunterladen, oder wegen der verlockenden Trophäen eher zur Playstation-Version greifen soll. Aber vielleicht erscheint ja doch irgendwann eine physische Version, hmm … Bis ich das abschließend geklärt habe, wünsche ich euch schon mal viel Spaß mit den Texten!

Die Zeiten ändern sich

Hallo N-ZONE!

Ich verstehe die heutige Zockerwelt nicht mehr. Bin ich mittlerweile zu alt zum Zocken? Ich sage es jetzt mal geradeheraus, ich zähle zur Gruppe Ü40 und bin seit über 30 Jahren Zocker, auf so ziemlich allen gängigen Systemen. Allerdings stelle ich in den letzten Jahren immer häufiger fest, dass ich wohl nicht mehr viel mit anderen Zockern gemeinsam habe, was mich zu einigen Fragen bringt, die ich mir immer wieder stelle. Warum hat sich die Zockerwelt von damals mittlerweile so verändert?

Ich frage mich mittlerweile ernsthaft, wann es angefangen hat, dass ein Spiel nicht mehr als gut zählt, wenn es keine Full-HD- oder 4K-Grafik hat? Ich lese immer wieder in verschiedenen Gruppen Kommentare wie „Sch***spiel, schau dir mal die miese Grafik an!", oder „Die Darstellung der Figuren ist ja sowas von schlecht". Und ehrlich gesagt verstehe ich solche Reaktionen nicht mehr. Grafik ist wunderschön, wenn sie zum Titel passend ist. Was ich damit meine, ist: Gute Grafik macht noch lange kein gutes Spiel. Da gehört wesentlich mehr dazu. Ich möchte da mal ein paar Beispiele nennen. The Legend of Zelda – Breath of the Wild: Grafik gut, zwar etwas verschwommen, aber insgesamt ein absolut geiles Game. Es gibt so viel zu tun und zu sehen, das Gameplay wurde definitiv verbessert und trotzdem hat es seine kleinen Macken. Dieses Spiel konnte mich immerhin für 245 Stunden begeistern. Horizon Zero Dawn: Insgesamt ein top Spiel, geile Grafik, tolle Geschichte die mich richtig mitgenommen hat und super Gameplay. Es waren einfach unbeschreibliche 120 Stunden. Piczle Lines DX Bundle: Grafik quasi nicht vorhanden, aber das Gameplay hat mich so begeistert, dass ich, beide Teile zusammengenommen, mittlerweile 385 Stunden damit verbracht habe. GTA 5: Sieht echt gut aus, kann mich persönlich aber eben nicht begeistern. Trotzdem probiere ich immer wieder gerne auch solche Spiele aus. Mass Effect Andromeda: Grafik gut, trotz einiger Macken, die Animationen könnten besser sein, es hat einige Bugs und trotzdem finde ich es richtig gut. Was ich damit sagen möchte: Ich finde es schade, dass viele Spiele keine Chance haben, weil sich gleich über die Grafik beschwert wird. Es ist aber nicht die Grafik alleine, die zählt, sondern das Gesamtpaket und die persönlichen Interessen des jeweiligen Spielers.

Soziale Netzwerke und Online-Gaming … Sorry Leute, aber das, was in vielen sozialen Netzwerken abgeht, ist echt nicht mehr schön und da will ich auch nicht viel dazu sagen. Nur so viel: Ich finde es echt mies, wie in vielen Fällen miteinander umgegangen wird. Es stellt jemand eine Frage zu einem Spiel und es fallen in den Kommentaren Beleidigungen und die Leute werden als doof hingestellt. Wenn jemand eine Frage stellt, beantwortet sie einfach höflich oder ignoriert sie. Alles andere geht gar nicht. Von Online-Gaming und Levelbaukästen habe ich mich mittlerweile fast komplett verabschiedet. Das hat verschiedene Gründe. Es gibt Spiele, die ich wirklich gerne spiele und die eigentlich auf Online-Gaming ausgelegt sind, wie zum Beispiel Anthem oder The Division 1 und 2. Allerdings kann ich anscheinend nicht spielen, das denke ich mir zumindest, wenn ich versuche, Anthem zu spielen. Da wird man random mit anderen Spielern in einen Squad gesteckt, der Level beginnt und der Rest meines Squad ist schon verschwunden. Ernsthaft, das ist ein Loot-Shooter, kommt von Loot, welches man sammeln soll, weil man es für Ausrüstung etc. braucht. Aber alle rushen da einfach nur durch. Kein Um-

sehen, kein Suchen nach Loot oder sowas. Nö, einfach losrennen, ballern und fertig. Ähnlich ist es auch bei The Division, wobei da noch hinzukommt, dass man gleich als Noob abgestempelt wird, wenn man nicht direkt hinterherrennt.

Was Levelbaukästen betrifft, geht es mir mittlerweile ziemlich auf die Nerven, dass es nur noch zählt, ein richtiges Hardcorelevel zu erstellen. Leute, die normale Level hochladen, mit denen man sich amüsieren kann, ohne dass man ständig draufgeht, bekommen keine Likes sondern nur dumme Kommentare, dass es zu leicht oder zu langweilig wäre. Ich finde, dass zum Beispiel Mario Maker durch die hohe Anzahl der Hardcorelevel für Durchschnittsspieler nicht mehr spielbar ist. Und anscheinend ist das alles, was zählt: Spielspaß ade, Frust hallo. Früher war das alles noch völlig anders. Damals haben mir Multiplayerspiele wesentlich besser gefallen. Man hat sich getroffen, hat miteinander einen Funracer, wie Mario Kart und Supersonic Racers, oder Shooter wie James Bond und Rainbow Six gespielt und seinen Spaß gehabt. Man hat sich dabei nicht mit Ausdrücken beschimpft und auf seine Teamkameraden gewartet. Das vermisse ich irgendwie. Es soll jetzt aber auch nicht heißen, dass alle so sind. Es gibt auch wirklich tolle Gruppen, mit sehr netten Spielern. Ich komme nur viel zu selten dazu, regelmäßig zu spielen, weswegen mir der Anschluss an solche Gruppen fehlt. Ein Punkt, der mich persönlich auch immer wieder beschäftigt und der mich zu einer für mich wichtigen Frage bringt, ist mein Umfeld. Ich bin wie, wie anfangs erwähnt, über 40. Ich habe Kinder, die definitiv vor dem Zocken Priorität haben. Ich habe eine Frau, die mich zwar so kennengelernt hat, aber trotzdem nichts mit Videospielen anfangen kann – uuuh, diese Blicke immer! Und ich arbeite im Schichtdienst. Das alles sind Dinge, die mein Zockerleben beeinflussen. Deswegen frage ich mich immer wieder: Liegt es daran, dass ich mit vielen Spielern nicht mehr viel gemeinsam habe, vielleicht auch etwas überempfindlich bin, oder bin ich einfach mittlerweile zu alt zum Zocken? Wie auch immer, ich werde es trotzdem nicht aufgeben, weil es einfach ein zu geiles Hobby ist. Allen, die sich durch meine Meinungen direkt angesprochen fühlen, möchte ich mit auf den Weg geben: Denkt einfach mal über meine Worte nach. Außerdem wünsche ich allen, also wirklich allen, noch viel Spaß beim Zocken, und bleibt gesund! Mit freundlichen Grüßen

Ralf Simon

Die besten Spiele mit den besten Freunden

Hallo liebes N-ZONE-Team!

Ich glaube, es ist für mich das Schönste überhaupt, in alten Erinnerungen zu schwelgen. Viele dieser besonderen Gaming-Momente verbinde ich natürlich mit Nintendo. Meine Zeit als Hardcore-Nintendo-Fan begann damals in jungen Jahren mit dem Game Boy. Von Anfang an war einfach nur verzaubert von der Darbietung des Handhelds! Viele Klassiker des Game Boy haben mich doch sehr geprägt, wie zum Beispiel die Super-Mario-Land-Reihe, die Kirby-Spiele und natürlich das Pokémon-Franchise. Jedoch haben auch einige der Spiele einen ganz besonderen Platz in meinem Herzen, wie etwa mein All-Time-Favorit The Legend of Zelda: Link's Awakening oder auch Mystic Quest! Seitdem habe ich auch eine besondere Vorliebe für RPGs, die bis heute anhält. Weiter ging's bei mir im Anschluss mit dem Super Nintendo, wegen dem ich vor allem durch grandiose Spiele wie Terranigma, The Legend of Zelda: A Link to the Past, Harvest Moon, Secret of Mana oder Secret of Evermore eigentlich keine freie Minute mehr hatte. Was auch gut so war! Mit der Zeit wurde ich älter und neue Konsolen erschienen. Für mich als alten Nintendo-Hasen war es klar, dass in meiner Sammlung als nächstes das N64 an der Reihe sein würde! Auch hier war ich wieder bestens versorgt, mit tollen Spielen wie Mystical Ninja Starring Goemon, Mischief Makers, Shadowman, F-Zero und vielen weiteren. Aber auch der Game Boy Color ließ nicht lange auf sich warten. Dragon Quest Monsters und The Legend of Zelda: Link's Awakening DX waren Balsam für meine Seele und mit Pokémon Silber eskalierte es dann komplett. Ich war regelrecht versessen darauf, neue Pokémon zu trainieren. Das Schönste daran war auch die Zeit, die ich mit meinem besten Freund Andi Hammerl während des Tauschens, des Kämpfens und des Trainings verbrachte. Wir spielten hunderte Stunden an sämtlichen Orten, sogar im Wald, und genossen unvergessliche Momente. Weiter ging es dann mit der Generation des Game Boy Advance und des Gamecube, welche auch einfach wieder ein Traum war, mit Titeln wie Tales of Symphonia, Warioware, Paper Mario, The Legend of Zelda: The Minish Cap oder Pokémon Blattgrün. Aber ihr seht schon, worauf das Ganze hinausläuft: Ich bin einfach nur dankbar für die schöne Zeit, die mir Nintendo beschert hat. Und ich will auch euch, liebes N-ZONE-Team, dafür danken, dass ihr es geschafft habt, über die vielen Jahre ein so liebevolles Magazin zu gestalten.

Bleibt so wie ihr seid!

Beni Birkeneder

Kaputte Hardware, intakte Erinnerungen

Hallo Herr Wilhelm!

Ich bin vielleicht erst 12 Jahre alt, aber es gibt doch schon ein paar Spiele, die ich in der Vergangenheit geliebt habe! Das erste davon ist The Legend of Zelda: Spirit Tracks. Mein Vater hatte den grauen DS Lite schon vor meiner Geburt gekauft. Zum ersten Mal bin ich richtig bewusst mit dem Spiel in Kontakt gekommen, da war ich vier. Ich habe in einem Leserbrief schon mal erwähnt, dass ich meist nur die Krüge zerschlagen habe. Aber es hat mir richtig Spaß gemacht, wenn ich durch das Waldgebiet gefahren bin (die anderen Gebiete waren mir zu schwer), und ab und zu im Schloss Hyrule angehalten habe, um zum hundertsten Mal zum Spazieren oder Einkaufen ins Schloss zu gehen. Und wenn ich mal wieder eine Marone gefunden habe, habe ich immer sofort meinen Vater gerufen, um ihm meinen kleinen Erfolg zu zeigen. Leider zerfällt mein DS mittlerweile in seine Einzelteile. Als ich Spirit Tracks vor kurzer Zeit nochmal angefangen habe, konnte ich nicht mal die Prinzessin aus dem Schloss manövrieren …

Das zweite Spiel ist Super Bomberman 2 für das SNES. Wenn es Weihnachten war, oder ich Geburtstag hatte, war es immer ein Highlight, wenn mein Vater den alten SNES rauskramte. Ich habe dann sofort Bomberman geholt und eilig in die Konsole hineingestopft. Und dann ging es los: ein super spaßiger Abend mit vielen Aufregern, High Fives und riskantem Roulette-Drehen. Vor kurzer Zeit habe ich herausgefunden, dass man durch Drücken des Select-Knopfes bei der Charakterauswahl die Farbe seines Bombers ändern kann *zwinker*. Ich habe mich jedenfalls immer wochenlang darauf gefreut.

Das dritte und letzte Spiel auf meiner Liste ist Animal Crossing: Wild World. Ich habe das Spiel zu meinem sechsten Geburtstag bekommen. Ich riss es auf, holte meinen DS (mittlerweile hatte ich den DS bekommen) und steckte die Cartridge in den Handheld. Die erste Szene, in der man mit dem Käpt'n im Taxi sitzt und Fragen über sich selbst beantwortet – ich liebte es. Heute funktioniert aber leider die Cartridge nicht mehr, was mich sehr trau-

DIE REDAKTIONSSCHATZ-VERLOSUNG (TEIL 11)

KING'S BOUNTY 2 COLLECTORS EDITION

Diesmal haben wir zwar kein Retro-Sammlerstück für euch, cool ist der Preis aber dennoch: In der dicken King Collectors Edition von King's Bounty 2 für Nintendo Switch steckt einiges drin – zum Beispiel eine ganze Krone! Mit so einer Kopfbedeckung spielt sich das Abenteuer gleich viel stilvoller. Unseren Test lest ihr ein paar Seiten weiter vorne im Heft! Außerdem enthalten sind ein Artbook mit schicken Bildern, der Soundtrack, ein Poster der Spielwelt und natürlich das Spiel für Nintendo Switch.

Um teilzunehmen, schickt eine Mail mit dem Betreff „Redaktionsschatz" an katharina.pache@computec.de. Der Gewinner wird per Zufall ausgelost, Einsendeschluss ist Montag, der 01. November 2021.

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden können.

GLÜCKWUNSCH!

RETRO-LINK-POSTER

Und abermals haben wir einen Gewinner aus den hunderten Zuschriften gezogen – vielen Dank an die Teilnehmer und viel Glück beim nächsten Mal an alle, die dieses Mal leider leer ausgegangen sind. Unser schickes The-Legend-of-Zelda-Poster mit ausgefallenem Retro-Link-Design wird bald eine Wand in der Wohnung von Leser Patrik Kampmann im schönen Augsburg schmücken.

Wir gratulieren!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Welches Spiel suchen wir wohl diesmal?

Ganze 384 von euch haben ein gutes Auge für N64-Spiele-Cover bewiesen und den Piraten-Bowser auf dem Fahndungsplakat korrekterweise dem Klassiker **Mario Party 2** zugeordnet. Der Zufallsgenerator kann aber nur eine oder einen von euch zum glücklichen Gewinner küren, und das ist diesmal die liebe **Claudia Laue aus Alfeld**! Herzlichen Glückwunsch und viel Spaß mit deinem Überraschungsgewinn! Bei allen anderen bedanken wir uns ganz herzlich für die Teilnahme und hoffen, dass ihr auch diesen Monat wieder am Start seid. Aber Achtung, diesmal haben wir uns ein etwas unbekannteres Spielecover ausgesucht! Wegen der riesigen Anzahl an Teilnehmern können wir wieder nur eine kleine Auswahl abdrucken, auf die Schulter klopfen dürfen sich aber auch alle anderen. Richtig erkannt haben das Cover unter anderem:

Olivia Höhn, Norbert Schneider, Nicole Kock, Peter Freyer, Victoria Landgraf, Andi Hammerl, Willi Bert Dunsche, Jessica Duncker, Jens Hofmann, Sabrina Borodziej, Lars Bachmann, Petra Hoffmann, Patricia Falk, Jakob Michalsky, Ingrid Brandt, Marlon Böthling, Gertrude Meiners, Doris Strohmaier, Daniel Sonnenschein, Klaus Bühlmaier, Irene Zander, Anni Fliesen, Belinda Henkmann, Timo Stoffers, Dexter Schlossnagel, Dorothea Behrendt, Esther Bönninghoff, Frank Hildebrand, Sabrina Schläger, Jan Juchem, Jakob Michalsky, Yvonne Eckert, Wolfgang Penz, Stefan Werdelmann, Nicole Becklönne, Michaela Montefusco, Alfons Eberherr, Alice Kellermeier, Denise Geyer, Ramona Peters und Susanne Prossegger.

Schickt uns eure Antwort bis zum **31. Oktober 2021** an stefan.wilhelm@computec.de! Eine zufällig ausgewählte Person wird namentlich hervorgehoben und die Namen aller Teilnehmenden mit der korrekten Antwort werden abgedruckt; bei zu vielen Teilnehmenden wird eine zufällige Auswahl getroffen! Die Teilnehmenden erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen möglicherweise abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 10/2021 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Den ersten Fehler hat Andi auf S. 15 in unserem großen Special zur Evolution des Rennspiel-Genres entdeckt, und zwar in einer Bildunterschrift: Unter dem Screenshot des Rare-Rennspiels R.C. Pro-Am von 1988 heißt es, das Spiel sei ein „verdammt spaßiger Top-Down-Racer fürdas NES“. Hier hätte sich natürlich ein Leerzeichen zwischen „für“ und „das“ angeboten, dennohneLeerzeichenliestsichirgendwiealleswieeinwütenderYouTubeKommentar!!

• Auf S. 37 haben wir uns etwas in der Pokémon-Historie verzettelt. In der Vorschau zu Pokémon Legenden: Arceus sprechen wir davon, dass man im neuen Pokémon-Abenteuer wieder einige Taschenmonster als Fortbewegungsmittel nutzen können wird, etwa die „Hisui-Form von Salmagnis, auf deren Rücken man durchs kühle Nass gleitet“. Hiermit deuten wir indirekt an, dass es Salmagnis schon in anderen Pokémon-Generationen gab, obwohl es erstmals in Legenden: Arceus als Weiterentwicklung von Barschuft eingeführt wird. Danke für die Klarstellung, Andi!

• Auf S. 59 haben wir uns an zwei Stellen einen Buchstaben gespart: Wir erwähnen den Mehrspieler-Part von Quake, „bei dem ih zum einen die Kampagne zu viert im Koop-Modus durchspielen könnt“. Es müsste natürlich „bei dem ihr“ heißen. Selbe Welle, andere Stelle: Bei unserem Satz zu den Gratis-Add-ons für Quake versprechen wir, dass mehr davon „in den nächsten Tage und Wochen“ folgen sollen. Hier wird ein „n“ schmerzlich vermisst, es sollte natürlich „in den nächsten Tagen“ heißen.

• Der nächste Fehler findet sich auf S. 63, in einer Bildunterschrift zu Haven Park. Da schreiben wir, dass einige Campingplätze und Wege „entwas“ versteckt sind. Es müsste natürlich „etwas“ heißen, denn „Entwas?“ ist eher die Antwort meiner Großmutter, wenn ich ihr von meinem Lieblings-Pokémon Enton erzähle.

• Fehler numéro sechs befindet sich auf S. 95, in einer Leserbrief-Antwort. Leser Christian hatte uns ein Foto seiner Spieletester-Urkunde von Pokémon Gold und Silber zugesandt, woraufhin wir neugierig wurden und wissen wollten: „Hast dich Nintendo […] nach deiner Meinung gefragt?“ Es müsste natürlich „hat“ heißen. Danke für die aufmerksamen Korrekturen, lieber Andi!

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgaben entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an stefan.wilhelm@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Maik hat seinen Gaming-Raum in ein richtiges, kleines Museum verwandelt, das noch dazu echt gemütlich aussieht. Wir sind neidisch auf jeden, der ihn besuchen darf!

SUPER-SAMMLUNG!

Hallo liebes N-ZONE-Team,
nach den ganzen sehr theoretischen Themen aus meiner Feder kommt heute mal zur Abwechslung mal ein Beitrag in Bildern. Nachdem ich Anfang dieses Jahres damit begann, meinem Gaming-Room ein neues Gesicht zu geben, seht ihr hier das Ergebnis. Viel Spaß mit den Fotos und liebe Grüße aus Görlitz!

Maik Döring

STEFAN: Moin moin, Mike! Herzlichen Dank für deinen Brief und die Fotos von deiner beeindruckenden Zockerbude! Da hast du dir ja fast schon ein kleines Museum eingerichtet, großen Respekt dafür! Besonders gut gefällt uns der Multiplattform-Teppich, die stylischen SNES-Controller-Wanddekorationen und vor allem, wie perfekt sortiert und aufgeräumt deine anscheinend allumfassende Konsolen- und Spielesammlung ist. Wir können uns gut vorstellen, dass die Leute aus dem Stöbern gar nicht mehr herauskommen, wenn sie bei dir zu Besuch sind. Kleine persönliche Randnotiz: Wenn ich es irgendwann einmal

in eine Wohnung schaffe, deren Quadratmeteranzahl mein Alter übersteigt, nehme ich mir dein Zimmer zum Vorbild. Und dann muss ich wahrscheinlich noch eine Bank überfallen, um die ganzen Schätze bezahlen zu können.

KLEMMBAUSTEIN-ZELDA: REMASTERED

Hallo lieber Stefan, hallo liebe N-ZONEler!
Es wird mal wieder Zeit, euch zu schreiben! Bereits vor einigen Jahren hatte ich der N-ZONE von meinem Lego-Film zu The Legend of Zelda berichtet, ein Screenshot davon war in der Ausgabe 04/14 zu sehen. Mittlerweile bin ich noch etwas besser im Umgang mit 3D-Programmen geworden und wurde durch das Remake von Link's Awakening für die Switch dazu inspiriert, meinen alten Film auch noch einmal zu verbessern – obwohl dieser auf A Link to the Past basiert ... Einige alte Modelle konnte ich wiederverwerten, vieles habe ich aber auch erweitert und neu hinzugefügt. Trotz Corona und Lockdown hat mein Remake dann doch über ein Jahr in Anspruch genommen. Das Ergebnis kann man sich auf YouTube unter dem Titel „The Legend of Lego Zelda (Rebuild 2020)" ansehen. Viel Spaß dabei und viele Grüße,

Torben

STEFAN: Wow, Torben, man sieht dem Film absolut an, wie viel Zeit, Arbeit und vor allem Herzblut reingeflossen ist! Sehr starkes Video! Die Spielwelt hast du echt hübsch und vor allem kreativ nachgebaut, und hast dich im Gegensatz zu den offiziellen Lego-Spielen sogar vollständig auf Klemmbausteine beschränkt. Hut ab dafür. Sogar der Wasserfall besteht aus Lego! Auch die Monster und Items sind echt witzig und einfallsreich gestaltet. Man sieht zu jeder Sekunde, dass du dich sowohl mit Lego als auch mit A Link to the Past hervorragend auskennst. Du hast es auf echt geschafft, jede wichtige Stelle des Spiels einzufangen und umzusetzen, sodass man auf den ersten Blick weiß, was gemeint ist! Ich hatte jedenfalls sehr viel Spaß beim Ansehen und würde jedem Fan des Spiels absolut empfehlen, das beeindruckende Video mal auszuchecken! Mach auf jeden Fall weiter so, wir freuen uns auf darauf, von deinen nächsten Projekten zu hören!

VERSCHOLLENE SCHRIFTSTÜCKE & JEDE MENGE LOB

Hi Katha,
hier schreibt dir der Sandro. Ich war beim letzten Lesertreff der N-ZONE dabei, da sind wir dir auch mit der vierköpfigen Lesergruppe kurz zum Hallo sagen einmal über den Weg gelaufen. Leider zu kurz, um sich kennenzulernen und auszutauschen, aber hoffentlich klappt so ein Lesertreff ja irgendwann mal wieder! Warum ich dir eigentlich schreibe: Ich habe mir neulich einige N-ZONE Ausgaben nachbestellt, nur leider scheint die 01/21 vergriffen zu sein. Daher wollte ich es mal direkt bei dir als Redaktionsleiterin versuchen und fragen, ob du/ihr vielleicht doch noch irgendwo eine 01/21 überhabt, welche ich euch abkaufen kann? Das wäre großartig! Ansonsten hoffe ich, dass die N-ZONE uns trotz des schwierigen Marktumfelds weiterhin erhalten bleibt. Ich genieße es auch in 2021 sehr, jeden Monat in einem frisch gedruckten Blatt von Fachjournalisten professionell aufbereitete Inhalte lesen zu können, statt mir auf einem weiteren Display von Fans zusammengewürfelte Texte geben zu müssen. Nichts gegen andere Webseiten & Co., welche ich auch konsumiere, aber dort merke ich einfach, dass bei den Autoren oft der professionelle Hintergrund fehlt. Das manifestiert sich dann in solch grundlegenden Dingen wie Satzbau und Grammatik oder aber wegen einem Mangel an Recherche, fundierten Reports, Specials und Hintergrund- sowie Retroartikeln, wie sie die N-ZONE eben regelmäßig bietet. Vielleicht könnt ihr nicht in Sachen Aktualität aufgrund des Printformats mithalten, dafür aber in vielen anderen Bereichen! Mir gefällt meist auch eure Auswahl an Spielen im Vorschau- und Testbereich. Das hilft mir, aus dem unübersichtlichen Fundus, welcher wöchentlich bzw. monatlich in die Händlerregale und den eShop gespült wird, eine Auswahl zu treffen. Sehr hilfreich, da ihr stets kritisch beurteilt, und nicht stur dem Wertungs(hype) trend der restlichen Presselandschaft folgt. Auch die Auswahl der Titel hat mir schon so manchen Geheimtipp schmackhaft gemacht, wie zuletzt beispielsweise Dry Drowning, Sky: Kinder des Lichts oder Ender Lilies. Danke dafür und weiter so!

Übrigens: Bringt doch bitte sehr gerne auch öfter Interviews wie das mit Jenova Chen. Finde ich stets äußerst spannend! Wie wäre es außerdem mit Stippvisiten nebst Interviews, beispielsweise bei Nintendo Deutschland oder hiesigen Entwicklerstudios wie Crytek, etwa zu Crysis Remastered für die Switch, um nur mal ein paar Beispiele zu nennen? Wäre auch interessant, wenn ihr generell (nicht nur) deutsche Entwickler oder Studios zu deren Sicht auf die Switch befragen würdet, welche Projekte sie möglicherweise für diese gerade in

Das ganze letzte Jahr über hat Torben an seinem Lego-Film zu A Link to the Past gebastelt. Das Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen. Unser Like hast du, Torben!

Die tollen Bilder von Angelina haben uns vor zwei Ausgaben so gut gefallen, dass wir euch gleich noch ein paar zeigen wollen!

Entwicklung haben, oder ob sie planen, welche für die Switch anzugehen? Ich würde mich ja riesig über Ports von Gothic, Risen und/oder Elex von Piranha Bytes für die Switch freuen! Klasse finde ich auch nach wie vor den Servicebereich mit Guides zu aktuellen Titeln, daher bitte unbedingt beibehalten. Abgerundet wird all das durch die stets charmant zu lesende Community-Rubrik. Toll! All das weiß ich an euch und euren Inhalten u.a. in der N-ZONE nach wie vor sehr zu schätzen! Liebe Grüße,

Sandro

STEFAN: Hey Sandro, ich hoffe du hast nichts dagegen, dass ich unserer vielbeschäftigten Chefin Katha mal etwas Arbeit abnehme und dir an der Stelle antworte. Erstmal vielen herzlichen Dank für deine lieben Worte, freut uns narrisch! Und ja, die Ausgabe 01/21 ist anscheinend weggegangen wie warme Semmeln. Wir haben in den Untiefen unseres Lagers gekramt und konnten noch ein Exemplar auftreiben, das mittlerweile bei dir angekommen sein sollte. Viel Spaß damit! Deine Hoffnung auf einen neuen Lesertreff können wir nur teilen, in den letzten anderthalb Jahren war so etwas aber natürlich schwierig bis unmöglich zu realisieren. Nicht nur wegen der Kontaktbeschränkungen, sondern auch, weil entsprechend wenige Redakteure tatsächlich hier vor Ort gearbeitet haben. Nun füllt sich die Bude aber langsam wieder und die Beschränkungen lockern sich, es wäre also durchaus wieder möglich, ein Lesertreffen so abzuhalten, dass es sich für die Leser auch lohnt! Wir halten euch diesbezüglich natürlich über unsere offiziellen Kanäle auf dem Laufenden. Selbiges gilt übrigens für deine Interview-Vorschläge und Besuche bei Entwicklerstudios: Das ging lange Zeit nicht, läuft jetzt aber wieder langsam an – auch wenn einige Publisher und Entwickler aus Kostengründen wohl auch in Zukunft auf Vor-Ort-Events verzichten werden. Wir bleiben aber natürlich am Ball und versuchen jede Gelegenheit wahrzunehmen, die sich uns bietet!

Recht hast du auch beim Marktumfeld, das für Zeitschriften natürlich schon lange nicht mehr optimal ist. Ich denke aber, dass Printmedien, auch im Gaming-Sektor, zumindest auf absehbare Zeit nicht verschwinden werden. Sie werden sich mehr und mehr zu Liebhaber- und Sammlerprodukten entwickeln (müssen), die von einer kleinen, aber dafür treuen Käuferschaft unterstützt werden. An der Stelle freut es uns natürlich doppelt, dass unsere Inhalte bei Lesern wie dir gut ankommen, und ich bedanke mich nochmal ganz herzlich und persönlich für dein Lob zu den Community-Seiten!

EIN HOCH AUF DIE LADENKETTE

Erst einmal möchte ich mich bedanken, dass die besten meiner Bilder es so schnell in euer Heft geschafft haben! Wir haben uns über den Abdruck wirklich gefreut :D

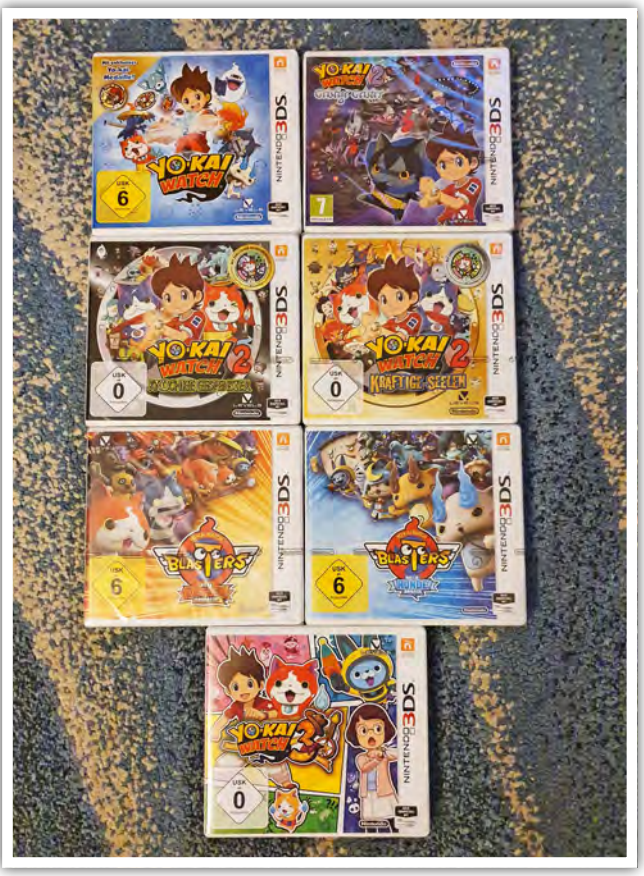
Dieses Mal möchte ich euch ein Bild von einer anderen Sammlung senden, die ich erst diesen August vervollständigen konnte. Es handelt sich dabei um die Yo-Kai-Watch-Reihe für den 3DS. Den ersten Teil habe ich im April neu für ganze drei Euro bekommen, als die Geschäfte versuchten, alle 3DS Spiele loszuwerden. Eigentlich habe ich nie viel von Yo-Kai Watch gehalten. Alle Spiele, bei denen mir jemand sagt, sie wären besser als Pokémon, werden von mir meistens abgewunken. Doch Yo-Kai Watch konnte mich überzeugen, auch wenn ich Pokémon natürlich treu bleibe und besser finde. Das Problem mit den 3DS-Spielen: Was jetzt schon weg ist, ist weg. Die drei Versionen von Teil zwei und die Blaster-Teile konnte ich noch originalverpackt kaufen. Doch Yo-Kai Watch 3 wurde wohl in einer so geringen Auflage produziert, dass gebrauchte Exemplare für um die 90 Euro verkauft werden! Wie wahrscheinlich viele andere auch, habe ich deswegen nach einem guten Angebot gesucht. Und ich wurde tatsächlich fün-

Mario im Wandel der Zeit: Angelina hat echt ein Händchen für kreative Bildgestaltung. Wir freuen uns schon darauf, was dir als nächstes einfällt, liebe Angelina!

dig. Mein Stammgeschäft in der Stadt konnte es mir aus einem zur Ladenkette gehörenden Geschäft ordern. Gebraucht für 30 Euro, Spiel in einem top Zustand, Hülle ohne Beschädigungen. Viele sagen über diese Ladenkette, dass dort alles überteuert ist und kaufen deswegen aus Prinzip nicht. Aber auch wenn dort mal etwas teurer ist, haben auch diese Geschäfte Schnäppchen und ihre Vorzüge. Und da die Mitarbeiter mich und mein ständiges Gesuche nach etwas Neuem mittlerweile kennen, wurde das Spiel direkt angefordert. Wirklich, nachdem gesehen wurde, dass es noch ein Exemplar gibt, wurde innerhalb von Sekunden dort angerufen. Aber ich freue mich natürlich sehr, auch weil mal wieder gezeigt wurde, dass es Vorzüge hat ein Stammgeschäft für Konsolen und Neuerscheinungen zu haben und auch mal auf die Online Händler zu verzichten! Nun ist die Sammlung wieder um eine Reihe, mit mindestens einem Sammlerstück reicher. Viele Grüße

Lea

STEFAN: Moin Lea, Glückwunsch zur vollständigen Sammlung, die ich wirklich ganz schön beeindruckend finde – da steckt ohne jede Frage jede Menge Liebe für die Yo-Kai-Serie drin! Ich kann sehr gut nachvollziehen, was du meinst – und ich denke auch, dass ich die Ladenkette kenne, die du ansprichst! Mir sind die Preis dort auch meistens zu teuer, selbst für Gebrauchtware. Aber manchmal entdeckt man ihn dann eben doch, diesen richtig guten Deal, und deswegen stöbert man dann doch gerne immer wieder in den Regalen. Ich habe mit den Mitarbeitern solcher Läden ähnliche Erfahrungen gemacht, wie du. Soll heißen: ziemlich positive. Ich war/bin nämlich auch so ein Kandidat, bei dem die Mitarbeiter wahrscheinlich schon wussten, was ich wollte, wenn ich den Laden betreten habe: Irgendwelche obskuren, alten Spiele oder einen neuen Release, den ich unbedingt schon vor dem offiziellen Verkaufsstart haben wollte …

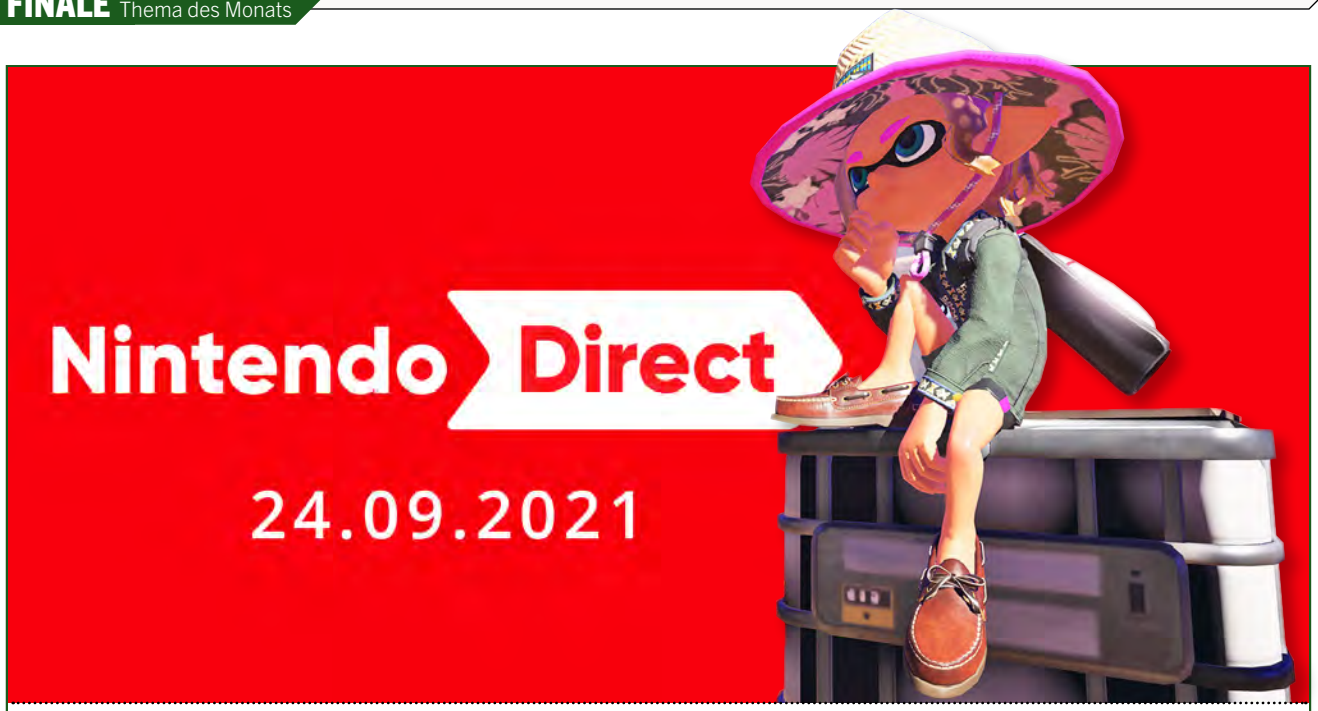


Für ihre komplette Sammlung aller Teile von Yo-Kai Watch auf dem 3DS musste Lea herumtelefonieren und ihre Kontakte im Einzelhandel bemühen. Das ist Hingabe!

Diese Pokémon-Collage hat die liebe Patricia bei ihrem Sommerurlaub am Gardasee entdeckt und abgelichtet. Wir fragen uns, wer wohl dahintersteckt!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: stefan.wilhelm@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.



WIE GUT WAR DIE DIRECT?

Im September lud Nintendo mal wieder zur Rundschau auf anstehende Switch-Games ein. Was halten Lukas und Katha von den gezeigten Spielen und Erweiterungen?

KATHARINA: In dieser Ausgabe findet das Thema zwar nicht statt, erst in der nächsten, aber für immens wichtig halte ich dennoch die Tatsache, dass Nintendo in der neuen Direct endlich, endlich, endlich ein Update für Animal Crossing enthüllt hat. Die Millionen Käufer und Spieler wurden zu lange auf ihrer einsamen Insel ohne neue Inhalte sitzen gelassen! Ansonsten muss ich sagen: Für eine Direct ohne ein „richtiges“ Mario- oder Zelda-Spiel war das echt interessant und gehaltvoll. Dass ich so ein bisschen Fan von Bayonetta bin, ist vielleicht bekannt, deshalb haben die Spielszenen aus Bayonetta 3 für mich diese September-Direct sowieso schon zu einem Highlight gemacht. Ich hatte fast die Hoffnung verloren, dass der Titel irgendwann für Switch erscheinen wird. Lieber Lukas, was sagst du so zur Nintendo Direct, was hat dir besonders gefallen? Und hast du sie live gegen Mitternacht verfolgt oder hast du sie, so wie ich, am nächsten Morgen nachgeholt?

LUKAS: Ich habe sie tatsächlich live gesehen. Und zwar im Urlaub, im Eingangsbereich eines Salzburger Hotelzimmers am Boden liegend, mit Kopfhörern am Handy, während meine Freundin im Bett geschlafen hat. Außerdem mit 360p Bildschirmauflösung, da das WLAN dort absolut zu vergessen war und ich kaum noch Datenvolumen hatte. Niemand soll mir vorwerfen können, ich würde keinen Einsatz zeigen! Ich stimme zu, die Show konnte sich schon echt sehen lassen. Auf Bayonetta 3 hab ich definitiv auch Bock, davor muss ich aber erst einmal endlich die beiden Vorgänger spielen. Finde sie spannend, hab aber bisher noch nicht die Gelegenheit dafür gefunden. Splatoon 3 ist, nun ja, Splatoon, die Reihe reizt mich persönlich leider so gar nicht. Die zwei Dinger, die ich am meisten abgeholt haben, waren definitiv Kirby und das vergessene Land, welches einfach zuckersüß aussieht, und außerdem die N64-Spiele für Nintendo Switch Online. Endlich zum 67. Mal Super Mario 64 zocken! Oh, und Mega Drive ist natürlich auch fein. Neuer Animal-Crossing-Content war überfällig, aber mit dem Spiel hatte ich bisher keine Berührungspunkte. Auch schön: Sora aus Kingdom Hearts als finaler Fighter in Super Smash Bros. Ultimate! Gut, das wurde nicht während der Direct verraten, sondern ein paar Tage später, aber dort gab es schon mal einen Tease. Der Rest war Middle-of-the-Road-Kram oder bereits bekanntes Zeug, aber auch größtenteils interessant. Etwas seltsam war der Block zum Mario-Kinofilm, dank Ankündigungen wie Chris Pratt als Mario und Jack Black als Bowser hatte das Internet da aber auf jeden Fall auch genügend zu besprechen. War denn auch etwas dabei, was du als Totalausfall angesehen hast?

KATHARINA: Nein, einen Totalausfall habe ich nicht gesehen, aber so würde ich auch eher Dinge bezeichnen wie etwa die Präsentation zu Wii Music damals auf der E3. Okay, an Chocobo GP habe ich vielleicht keine himmelhohen Erwartungen, aber eventuell kann es Mario Kart ja das Wasser reichen? In diesem Genre ist ein bisschen neues Spielefutter wirklich eine gute Idee. Sehr erfreut war ich über die Ankündigung von neuen Inhalten für Monster Hunter Rise. Capcom geben sich mit ihrem Extra-Content immer viel Mühe und liefern für das Geld ordentlich Unterhaltung. Das wird bei Sunbreak hoffentlich auch der Fall sein! Die Castlevania Advance Collection hat es aus Zeit- und Platzgründen nicht mehr in diese Ausgabe geschafft, aber ich mag es persönlich sehr, wenn im Anschluss einer Direct gleich ein paar der Titel zum Download zur Verfügung stehen, dann kann man sich gleich reinstürzen! Dazu zählt auch das Revival von Actraiser. Diesen Klassiker wollte ich wegen der interessanten Genre-Mixtur schon immer mal ausprobieren, jetzt bietet sich eine tolle Gelegenheit. Ich glaube, so einig waren wir uns schon länger nicht mehr innerhalb dieser Kolumne – wir sind sehr zufrieden mit der Direct!

Hier gibt's was auf die Ohren!

DIREKT VON DER REDAKTION. AUTHENTISCH, UNTERHALTSAM UND MIT JEDER MENGE INSIDERWISSEN!

Maci Naeem Cheema | Lukas Schmid | Johannes Gehrling | Christian Dörre | Christian Fußy | Tanja Barth

Aktuelle Themen aus der großen Welt der Videospiele und des Entertainments – News, Tests, Vorschauen, Community und mehr!

Neue Folge jeden Freitagnachmittag

Alles aus der spannenden Welt von Nintendo: News, Branchengäste, Retro, Gewinnspiele, Community, ganz viel Switch und mehr!

Neue Folge jeden Mittwoch um 15 Uhr

Der Podcast über Playstation und Popkultur: Neuigkeiten, aktuelle PS5-Spiele, Retro-Games, Comics und noch vieles mehr!

Neue Folge jeden zweiten Montag

Lebe die Schlacht: Immer die neuesten Trends, Themen und Taktiken rund um World of Warcraft und andere spannende Online-Spiele!

Neue Folge jeden zweiten Mittwoch

Der Film- und TV-Podcast über Filme, Serien und das Kino – mit Gerüchten, News, Klassikern, Kontroversen und vielem mehr!

Neue Folge jeden zweiten Donnerstag

Überall, wo es Podcasts gibt.

Spotify · Listen on Apple Podcasts · Listen on Google Podcasts · STITCHER · TUNE IN · Podimo

AUSGABE 12/2021

ab 17.11.21 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

MARIO PARTY SUPERSTARS (Test)

Wer wird der neue Partyspiel-Superstar? Nach der ordentlichen, aber nicht perfekten Performance von Warioware checken wir nächsten Monat Marios Beitrag!

STREITTHEMA ALTERSFREIGABE (Magazin)

Es gibt viele Missverständnisse rund um das Thema Altersfreigabe für Videospiele. In unserem Special beleuchten wir die Geschichte und Arbeit der USK!

RUNE FACTORY 5 (Vorschau)

Genau das richtige für Fans von Stardew Valley? Wir liefern einen Ausblick auf den fünften Teil des vor allem in Japan beliebten Genremix.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Antonia Dreßler, Benjamin Kegel, David Benke, Marcel Naeem Cheema, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Lukas Schmid, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Stefan Wilhelm, David Martin, Dominik Pache, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner
Mitarbeiter dieser Ausgabe André Linken, Daniel Link, Dominik Zwingmann, Jonas Höger, Lennard Fink, Paul Albert
Layout Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel, Sebastian Bienert
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Matthias Schöffel
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de
Brand / Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Managing Editor Online Lukas Schmid
Redaktion David Martin, Maik Koch, Matthias Dammes
Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol, Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Ali Adlah, Christian Zamora, David Turkadze, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Daniel Popa, Henning Jost

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print / Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement
Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Andreas Szedlak, Frank Stöwer, Veronika Maucher
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing
Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Annett Heinze, Franziska Behme, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 34 (01/2021)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

JETZT N-ZONE TESTEN!

NUR 10,90 EUR!

3x N-ZONE FREI HAUS

PLUS

amazon
5 EURO-GUTSCHEIN

GRATIS ON TOP

WWW.N-ZONE.DE/SCHNUPPERN

FÜR NUR 3 EUR MEHR KÖNNT IHR N-ZONE AUCH ZUSÄTZLICH DIGITAL LESEN ▶ WWW.N-ZONE.DE/PROBEABO

SPACEBASE STARTOPIA

JETZT ERHÄLTLICH!

SPACEBASE-STARTOPIA.COM

#SPACEBASESTARTOPIA

kalypso REALMFORGE FFF Bayern NINTENDO SWITCH Nintendo eShop

Spacebase Startopia Copyright © 2021 Kalypso Media Group GmbH. Developed by Realmforge Studios. Published by Kalypso Media Group GmbH. Spacebase Startopia is a trademark of Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. Gefördert durch den FFF Bayern.